テレビランドわんぱっくNo.141

SEGA MEGADRIVE

SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII

～古えの封印～

ゲームガイドブック

今まで出版された徳間書店の
メガドライブゲームガイドブック

獣王記……絶版
タツジン&ゴールデンアックス……490円
スーパー大戦略……490円
スーパー大戦略　戦術編……490円
ソーサリアン　上巻……絶版
ソーサリアン　下巻……絶版
ファンタシースター2
　還らざる時の終りに　上巻……絶版
ファンタシースター2
　還らざる時の終りに　下巻……絶版
バハムート戦記　公式ガイドブック……600円
モンスターワールドIII
　公式ガイドブック……650円
忍者武雷伝説　公式ガイドブック……680円
ファンタシースター3　時の継承者
　公式ガイドブック……500円
アドバンスド大戦略　ドイツ電撃作戦
　公式ガイドブック……980円
ファンタシースター3　時の継承者
　上巻……絶版
ファンタシースター3　時の継承者
　下巻……絶版
ソニック・ザ・ヘッジホック
　公式ガイドブック……600円
アドバンスド大戦略　ユニット進化編
　&天下布武　公式ガイドブック……980円
シャイニング・フォース――神々の遺産――
　ゲームガイドブック　CD付……1600円
〈メガCD対応〉ルナ・ザ・シルバースター
　公式ガイドブック……980円
〈メガCD対応〉
　ルナの世界と攻略ガイド……880円
ランドストーカー――皇帝の財宝――
　ゲームガイドブック　CD付……1,600円
〈メガCD対応〉シルフィード
　公式テクニカルガイドブック……880円

書店にない時は直接、徳間書店に注文しよう。
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店「販売総務」部
Tel 03-3433-6231(代)

SHINING FORCE II
シャイニング・フォースII
～古えの封印～
ゲームガイドブック

SHINING FORCE II

～古えの封印～

グランス島～パルメキア大陸全図

❶グランシール国
❷古えのほこら
❸イール村
❹ハウエルの家
❺ガラム国
❻ニューグランシール国
❼北の洞くつ
❽リブル村
❾リブルの南の遺跡
❿暗闇洞くつ
⓫ビドー国
⓬古代の石を継ぐ者のほこら
⓭港町ハッサン
⓮古代神殿
⓯ドワーフの穴
⓰妖精の森
⓱岩清水の森
⓲クリードの館
⓳ケット村
⓴パキャロン国
㉑トリスタン国
㉒モーンの町
㉓ナスカ大地
㉔修験者の小屋
㉕ロフト村

パルメキア北大陸
パルメキア南大陸
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
19
20
21
22
23
24

SEGA MEGADRIVE

シャイニング・フォースII

～古えの封印～

ゲームガイドブック

もくじ

グランス島～パルメキア大陸全図…… 4

冒険ガイド…… 7

コントロールパッドの基本操作…… 8
ゲームの始め方…… 9
いろいろなコマンド……10
戦闘の流れとコマンド……14
登場キャラクター……18
キャラクターの成長と転職……34
武器リスト……36
アイテムリスト……42
魔法リスト……44
魔法を覚えるレベル……47
移動コストと地形効果……49
敵キャラクターリスト……50
冒険者へのアドバイス……70

攻略ガイド……71

「古えの封印」の冒険の始まり……72
1　グランス島南部……73
2　パルメキア南大陸①……84
3　パルメキア南大陸②……99
4　パルメキア北大陸…… 118
5　グランス島北部～南部…… 132

クリア後のお楽しみ!!　ハード・バトルに挑戦!! …145

SHINING FORCE II
～古えの封印～
冒険ガイド
アークバレーの汚れたる場所は、
古えのほこらで封ずるものなり。
悪の大王を蘇らせたくなくば
何人もこれを侵すことなかれ。

コントロールパッドの基本操作

このゲームではX、Y、Zボタンは使用しない。また、従来の3ボタンタイプのコントロールパッドでも操作は同じだ。

スタートボタン
■オープニングストーリーを飛ばしてタイトル画面に進む。
■戦闘時にスタートボタンを押すと、押している間は画面に表示されているウインドウが消える。

方向ボタン
■キャラクターの移動。
■コマンドなどの選択。
■戦闘時、攻撃対象などにカーソルを合わせる。

Aボタン
■コマンドを表示する。
■コマンドを決定する。

Bボタン
■コマンドをキャンセルする。

Cボタン
■コマンドを表示する。
■コマンドを決定する。
■人と話す。宝箱や足もとを調べる。
■キャラバン入手後は、フィールド移動中にキャラバンのコマンドを表示する。

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと怪しいオババが登場し、４種類のコマンドが表示される。方向ボタンで選択し、ＡまたはＣボタンで決定しよう。キャンセルはＢボタンだ。(セーブしてあるゲームデータの数によっては、表示されないコマンドもある)

はじめから

ゲームを最初から始める。「きろく１」か「きろく２」のどちらかを選んで決定すると、主人公の名前を入力する画面に進む。名前は最大５文字まで入力可能だ。

つづきから

前回セーブしたところからゲームを再開する。セーブしたデータの主人公の名前が表示されるので、再開したい名前を選んで決定だ。同じ名前でふたつセーブしてあるときは、どちらが現在プレイ中のデータか覚えておこう。

けす

必要がなくなったセーブデータを消す。ゲームを最初から始めたり、セーブデータをもうひとつの「きろく」にコピーしたいときは、このコマンドを利用しよう。ただし、間違って大事なデータを消してしまわないようにくれぐれも注意!!

うつす

セーブしてあるデータを、もうひとつの「きろく」にコピーする。コピーするためには、空いている「きろく」が必要だ。

いろいろなコマンド

通常時のコマンド（町や村の中、フィールド移動中など）

町の中などでAボタンかCボタンを押すと、4種類のコマンドが表示される。方向ボタンで必要なコマンドを選択し、AかCボタンで決定しよう。

コマンド選択を途中でやり直したいときは、Bボタンでキャンセルできる。

ぶたいひょう

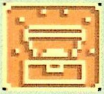
仲間たちの現在の状態を調べるためのコマンドだ。剣のマークは、戦闘に参加するメンバーを表している。

①部隊表が表示されているとき、方向ボタンの左右を押すと、表示されている内容を切り替えることができる。

②さらに、部隊表の中から方向ボタンの上下で仲間を選びAかCボタンを押すと、ひとりひとりの現在の状態を1画面でまとめてみることができる。

まほう

戦闘中以外で使える魔法は、リターンとアンチドウテだ。ただし、リターンはフィールド移動中のみ可能で、町の中などでは効果がない。



もちもの

このコマンドを選ぶと、さらに4種類のコマンドが表示される。

つかう

仲間の持ち物を使う。「誰の持ち物を」→「誰に使うか」の順で選ぶ。

わたす

持ち物を仲間に渡す。「誰の持ち物を」→「誰に渡すか」の順で選ぶ。

そうび

武器やリングを装備する。持っていても装備できないアイテムは表示されない。

すてる

いらない持ち物を捨ててしまう。捨てるくらいなら売ったほうがマシ？

しらべる

宝箱や本棚、タルなど、目の前にあるものを調べる。また、足もとに何か落ちていないか調べることもできる。

■人と話したり、何か調べたいときはCボタン

話すときは、人に近づいてCボタンを押すだけでOK。宝箱などを調べるときも、自動的に「しらべる」のコマンドが実行されるぞ。でも、きちんと「しらべる」コマンドを使わないと調べられないものも……。

■「はい」と「いいえ」の選択

人との会話中などに、「はい」と「いいえ」を選ぶ場合もある。方向ボタンの左右で選択し、AかCボタンで決定しよう。「いいえ」はBボタンを押すだけで代用できる。

店の中のコマンド（店の主人に話しかけると表示される）

かう

武器や道具を買う。武器を買うときは、その武器を装備可能な仲間の攻撃力の変化も確認できる。商品が7種類以上あるときは、方向ボタンの上下で品物ウインドウを切り替えられる。

うる

特に必要のないアイテムを売却する。売却価格は、アイテムの値段の4分の3。珍しい品物を売ると、そのアイテムは掘り出し物に流れる。

しゅうり

戦闘中に道具として使用して、壊れかけたアイテムを修理してもらう。修理代は、そのアイテムの値段の4分の1だ。

ほりだしもの

貴重なアイテムを売ったり捨てたりしてしまっても、そのアイテムは掘り出し物として買い戻すことができる。

教会のコマンド（教会の神父に話しかけると表示される）

いきかえし

戦闘中に死んでしまった仲間を生き返らせる。復活の料金は、レベル×金貨100枚。転職後は、これに金貨200枚がうわ乗せされる。

ちりょう

毒やマヒ、呪いを治してもらう。毒やマヒの治療代は金貨20枚。呪いの治療代は、その呪いのアイテムの値段の4分の1だ。

てんしょく

レベル20以上の仲間は、より位の高い職業に一度だけ転職できる。仲間になったときには、すでに転職済みのキャラクターもいる。

きろく

そこまでの冒険をセーブする。ゲームを中断するときはもちろん、プレイ中もこまめにセーブしておこう。

キャラバンのコマンド

冒険の途中でキャラバンを手に入れると、フィールド移動中にキャラバンのコマンドが使えるようになるのだ。

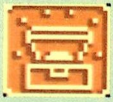
主人公のキャラをキャラバンに重ねてCボタンを押すと、次の4種類のコマンドが表示される。

くわえる

キャラバンの中で待機中の仲間を、戦闘に参加するメンバーに加える。戦闘に参加できる仲間は、最大12名までだ。

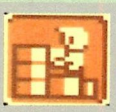
はずす

現在、戦闘に参加しているメンバーの中から、誰かを外してキャラバンの中に戻すことができる。



もちもの

町の中などの「持ち物」コマンドと同じく、「つかう」「そうび」「わたす」「すてる」の4種類のコマンドが使える。



そうこ

キャラバンならではの便利コマンド。このコマンドを選ぶと、次の4種類のコマンドが表示される。

かんてい

倉庫にあずけてあるアイテムの効果や、店に売るときの値段などを調べることができる。

あずける

仲間の持っているアイテムを、最高64個まで倉庫にあずけられる。

ひきだす

倉庫にあずけてあるアイテムを引き出して、仲間に持たせる。

すてる

倉庫にあずけてあるアイテムの中から、特に必要のないものを捨てる。

戦闘の流れとコマンド

❶行動の順番

戦闘では、敵味方のすばやい者から順番に1ターンに1回ずつ行動する。ただしボスキャラは例外で、1ターンに2回行動することができるので注意しよう!!

❷移動

仲間の順番になると、まず、その仲間が今いる場所の地形効果と簡単なステータスが画面上部に表示され、移動可能な範囲が点滅する。移動後にAかCボタンを押すと、4種類のコマンドが表示される（地形効果とステータスのウインドウが邪魔でフィールドが見づらいときは、スタートボタンを押すとその間だけウインドウが消えるぞ）。

▲キャラクターの移動力と地形の移動コストによって、移動可能な範囲が決まる。

❸コマンド選択

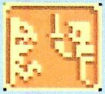
移動のあと、方向ボタンの上下左右で、4種類のコマンドから仲間にさせたい行動を選び、AかCボタンで決定しよう。

移動をやり直したいときは、行動を決定する前に、Bボタンでコマンドをキャンセルすることができる。

❹行動終了

コマンドのいずれかを実行すると、その仲間の行動は終了し、次のキャラクターが行動を開始する。行動が終了したキャラクターは、その場所で次のターンの順番が来るのを待つのだ。

戦闘時のコマンド

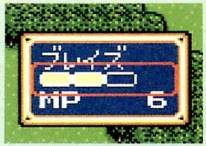


たたかう

装備している武器、または素手で敵を攻撃する。攻撃可能な範囲が点滅するので、カーソルで攻撃したい敵を指定してAかCボタンで決定だ。

まほう

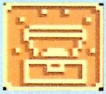
魔法を覚えている仲間は、攻撃や回復などの魔法を使うことができる。魔法を使うためには、MPが必要だ。



❶覚えている魔法の中から、方向ボタンで使いたい魔法を選ぶ。

❷次に、使う魔法のレベルを方向ボタンの左右で選択しよう。

❸魔法を使う相手をカーソルで指定し、AかCボタンで決定だ。



もちもの

さらに4つのコマンドの中から、したい行動を選ぶ。「そうび」と「すてる」の場合は、そのあとで攻撃も可能だ。

つかう　薬草などを使ったり、特殊な武器を道具として使う。

そうび　武器やリングを装備し直して、そのあとで攻撃できる。

わたす　となり合っている仲間に自分の持ち物を渡す。相手がアイテムを4つ持っているときは交換する。

すてる　不要なアイテムを捨てる。戦闘中はまず使うことのないコマンドだ。

たいき

移動したあと、攻撃可能な敵が近くにいない場合や、作戦上その場所にとどまりたいときは、このコマンドを選んで待機する。

状況を知るためのコマンド

味方のキャラクターの順番のときにBボタンを押すと、カーソルが現れる。このカーソルは、方向ボタンの上下左右で自由に動かすことができる。このカーソルを使って、敵や味方の地形効果を調べたり、詳しいステータスを調べることができるのだ。戦闘に戻りたいときはBボタンを押そう。

キャラクターの体力と地形効果を調べる

カーソルを合せてCボタン

敵や味方にカーソルを合せてCボタンを押すと、画面上部に、そのキャラクターの簡単なステータスと地形効果が表示される。洞くつや町の中などの戦闘では、地形効果が見た目だけでは判断できない場合があるので、地形効果の確認は特に重要だ。

キャラクターのステータスを調べる

カーソルを合せてAボタン

敵や味方にカーソルを合せてAボタンを押すと、そのキャラクターの詳しいステータスを見ることができる。戦闘開始時に敵のステータスをひと通り見て、敵が使う魔法や持ち物、攻撃力や防御力などを確認し、いい作戦を考えよう。

戦闘時の作戦コマンド

味方の順番のときにBボタンで出したカーソルを、キャラクターのいない場所に置いてAかCボタンを押すと、4種類の作戦コマンドが表示される。

必要なコマンドを方向ボタンで選択し、AかCボタンで決定しよう。キャンセルしたいときはBボタンだ。

ぶたいひょう

味方の現在の状態を調べる。部隊表の見方は、10ページの説明と同じだ。戦闘中は特に、毒などの異常に注意。

マップ

フィールド全体の縮小マップを見ることができる。緑色の点で表示されているのが味方のキャラ、赤い点が敵キャラだ。

メッセージ

ゲームのメッセージスピードを調節したり、メッセージを表示しないようにすることもできる。

ちゅうだん

戦闘の途中でもそこまでのデータをセーブして、ゲームを中断できる便利なコマンドだ。

登場キャラクター

最初グランシールの町を出発するときは、わずか4人のパーティー。それが旅する先々の町で一緒に戦ってくれる仲間を増やして、最終的に30名もの戦闘集団へと成長していく。

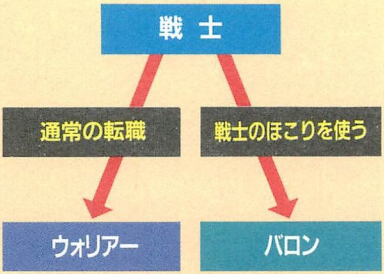
それぞれの仲間は、職業によって、使える武器も基本的な能力も違う。ある者は先頭に立って剣を交えて戦うのを得意とし、またある者は後方から魔法を使って戦うのを得意とする、といったように、戦い方もキャラによって全く違ってくる。

用語の説明

LV	そのキャラが、仲間に加わった段階でのレベルで、経験値が一定の段階をこせばレベルは上がる。	攻撃力	攻撃時の力の強さをあらわすもので、装備する武器によってその数値は上下する。
HP	そのキャラが持つ体力の数値で、レベルが上がると、HPの数値も上がり倒されにくくなる。	防御力	どれだけの攻撃に耐えられるかを示したもので、レベルアップやアイテムで、防御力を高められる。
MP	これは魔術師や僧侶などの、魔法を使うキャラに関係するもので、大きいほど多くの魔法を使える。	移動距離	キャラが1ターンの間に移動できる距離で、地形によってその距離は変化する。
EX	経験値のこと。敵と戦って経験値をかせいで、この数値が99を超えるとレベルが上がる。	素早さ	この数値が高いほど、すばやく攻撃することができ、敵の攻撃をかわすことが多くなってくる。

転職には2通りある

レベルが20になると転職が可能になる。そのとき、転職用アイテムを持っていると、通常の転職とは違った職業に転職できる。通常の転職はそれまでの武器や魔法を引き継ぐことができるが、アイテム転職だと引き継げないこともある。



ボウイ／剣士

通常の転職▶勇者

グランシール国で、賢者アストラルの弟子として修業をしていた。ボウイは仲間とともに、復活した悪魔の軍団と戦うことを決意する。魔法、素早さの成長はＬＶ30ぐらいで頭打ち。勇者に転職後は素早さの成長がのびる。

初期ステータス				覚える魔法
ＬＶ	1	攻撃力	9	リターン 1
HP	12	防御力	4	スパーク 1-4
MP	8	素早さ	4	
EX	0	移動距離	6	
魔　法		装　備		アイテム
リターン1		木　刀		薬　草

サラ／僧侶

通常の転職▶司祭
アイテム転職▶マスターモンク

ボウイとともに賢者アストラルのもとで学んでいた。エルフ族の僧侶で回復魔法が得意。気合いの玉を使うとマスターモンクに転職できる。魔法の成長はＬＶ30で頭打ち。司祭になると素早さ、マスターモンクだと防御力が伸びる。

初期ステータス				覚える魔法
ＬＶ	1	攻撃力	9	ヒール 1-4
HP	11	防御力	5	アンチドウテ 1-4
MP	10	素早さ	5	ヘルブラスト 1-4
EX	0	移動距離	5	スロウ 1-2
魔　法		装　備		アイテム
ヒール1		木の杖		薬　草×2

ヒューイ／騎士

通常の転職▶パラディン
アイテム転職▶ペガサスナイト

ケンタウロス族の騎士でボウイと友達。その脚力を生かして戦う。天馬の翼を使うとペガサスナイトに転職でき、空中を飛べるようになって機動力が向上する。HPの成長が早く、転職後も途中で停滞するが成長は続く。

初期ステータス				覚える魔法
LV	1	攻撃力	8	なし
HP	11	防御力	5	
MP	0	素早さ	7	
EX	0	移動距離	7	

魔法	装備	アイテム
なし	木の棒	薬草

ジャジャ／戦士

通常の転職▶ウォリアー
アイテム転職▶バロン

ホビット族の戦士でボウイの友達。その肉体を生かした強力なパワーが魅力。戦士のほこりを使うとバロンに転職できる。ただしHPの成長はLV30ぐらいで頭打ち。ウォリアーでもバロンでも転職後の成長度は同じ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	1	攻撃力	14	なし
HP	9	防御力	7	
MP	0	素早さ	4	
EX	0	移動距離	5	

魔法	装備	アイテム
なし	ショートアックス	薬草

カズン／魔術師

通常の転職▶ウィザード
アイテム転職▶ソーサラー

エルフ族の魔術師。師匠をガラム軍に殺されたことから仲間に入る。奥義の書を使うとソーサラーに転職でき、召喚魔法が使えるようになるが、それまでの魔法が使えなくなるので、どっちが良いかよく考えよう。

初期ステータス				覚える魔法
LV	4	攻撃力	8	ブレイズ 1-4
HP	13	防御力	7	コンフューズ 1-2
MP	13	素早さ	10	アンチスペル 1
EX	0	移動距離	5	ソウルスチル 1-2
魔　法		装　備		アイテム
ブレイズ1		木の杖		薬　草

ジッポ／シーフ

通常の転職▶忍者

スケイブン族のシーフ。古えの塔の宝石を盗んだことが、悪魔を復活させてしまった。その事を悔やんで一緒に戦うことを決意する。全てにわたって成長度は遅く、忍者に転職後は強力な忍術が使えるようになる。

初期ステータス				覚える魔法
LV	5	攻撃力	14	かとん 1-3
HP	12	防御力	10	らいじん 1-3
MP	0	素早さ	10	
EX	0	移動距離	7	
魔　法		装　備		アイテム
なし		ショートナイフ		なし

キウイ／ミドリガメ

通常の転職▶怪獣

謎のキャラで、シャイニングフォースのマスコット的存在。体をおおっている甲羅のため防御力は極めて高いが、魔法攻撃には無力。ミドリガメから怪獣に転職できるが、そんなに強さは変わらない。とにかく謎のキャラである。

初期ステータス				覚える魔法
LV	7	攻撃力	16	なし
HP	7	防御力	23	
MP	0	素早さ	10	
EX	0	移動距離	5	

魔法	装備	アイテム
なし	なし	なし

ピーター／フェニキイ

通常の転職▶フェニックス

フェニックス族のヒナでボルカノン神に育てられていた。地上で飛べなくなっていたところボウイ達と出会い、行動をともにする。フェニックスに転職すると、素早さの成長が速くなるぞ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	10	攻撃力	29	なし
HP	23	防御力	18	
MP	0	素早さ	13	
EX	0	移動距離	6	

魔法	装備	アイテム
なし	なし	なし

マチルダ／レンジャー

通常の転職▶ボウナイト

ケンタロウス族のレンジャーで弓を使った遠距離攻撃が得意。ケンタウロス族の足をもって機動力も高い。ボウナイトに転職でき、アサルトシェルなどの強力な武器を装備できるようになるぞ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	10	攻撃力	24	なし
HP	18	防御力	13	
MP	0	素早さ	14	
EX	0	移動距離	6	

魔　法	装　備	アイテム
なし	木の矢	なし

ゲルハルト／獣人

通常の転職▶ウルフバロン

獣人族で村人が悪魔の脅迫に負けて味方を裏切るのを見て、発奮してボウイらとともに戦うことを決断する。ウルフバロンに転職できて、転職前も転職後も、正面から敵に戦いを挑んでいく肉体派の戦士だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	13	攻撃力	37	なし
HP	23	防御力	21	
MP	0	素早さ	21	
EX	0	移動距離	5	

魔　法	装　備	アイテム
なし	なし	なし

ルド／鳥人

通常の転職▶バードバトラー

ボルカノン神を守る鳥人の国ビドーの王子で、ピーターの親友。その翼を生かした、地形を選ばない移動力が魅力だ。転職でバードバトラーになることができ、ブロードソードなどの強力な剣を装備できるようになる。

初期ステータス				覚える魔法
LV	14	攻撃力	26	なし
HP	28	防御力	19	
MP	0	素早さ	22	
EX	0	移動距離	6	
魔法		装備		アイテム
なし		ミドルソード		なし

ロイド／ブラスガンナー

古代の歴史の研究者で、ボウイ達の戦いを見ているうちに、戦いに参加するようになる。メカのあつかいにくわしく、どうくつの岩を破壊するのに使った大砲を使って、ブラスガンナーとして仲間に加わる。

初期ステータス				覚える魔法
LV	4	攻撃力	55	なし
HP	34	防御力	34	
MP	0	素早さ	23	
EX	0	移動距離	5	
魔法		装備		アイテム
なし		アサルトシェル		なし

ミック／騎士

通常の転職▶パラディン
アイテム転職▶ペガサスナイト

ハッサンの町にすむケンタウロス族の騎士。性格は臆病だが、いったん戦いが始まると勇敢に戦う。天馬の翼を使えばペガサスナイトに転職可能で、機動力がアップする。成長度はパラディンもペガサスナイトも変わらない。

初期ステータス				覚える魔法
LV	19	攻撃力	40	なし
HP	34	防御力	28	
MP	0	素早さ	29	
EX	0	移動距離	7	
魔　法		装　備		アイテム
なし		スチールランス		なし

ポルナレフ／アーチャー

通常の転職▶スナイパー
アイテム転職▶ブラスガンナー

妖精の森に住むエルフ族のアーチャーで、泉にはまっているところを、ボウイたちに助けられた。銀の戦車を使うとブラスガンナーに転職可能。ブラスガンナーになると攻撃力、防御力は上がるが移動力は1下がる。

初期ステータス				覚える魔法
LV	21	攻撃力	43	なし
HP	36	防御力	24	
MP	0	素早さ	26	
EX	0	移動距離	5	
魔　法		装　備		アイテム
なし		鋼の矢		なし

エルリック／騎士

通常の転職▶パラディン
アイテム転職▶ペガサスナイト

ケンタウロス族の騎士。クリードの館でクリードのコレクションとして小さくされていた。物静かで礼儀正しい騎士だ。天馬の翼を使うとペガサスナイトに転職できて、地形に影響されることなく移動できるようになる。

初期ステータス				覚える魔法
LV	24	攻撃力	48	なし
HP	54	防御力	29	
MP	0	素早さ	29	
EX	0	移動距離	7	
魔法		装備		アイテム
なし		スチールランス		なし

ツイッギー／僧侶

通常の転職▶司祭
アイテム転職▶マスターモンク

人間の僧侶で、やはりクリードのコレクションとして小さくされていた。すでにLV24なので、仲間になってすぐにでも転職できるぞ。また気合いの玉を使うと、マスターモンクに転職させることも可能だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	24	攻撃力	37	ヒール 1-3
HP	42	防御力	24	ヘルブラスト 1-4
MP	48	素早さ	27	サポート 1-2
EX	0	移動距離	5	オーラ 1-4
魔法		装備		アイテム
ヒール3、サポート1 ヘルブラスト2		パワースティック		なし

ドンゴ／戦士

通常の転職▶ウォリアー
アイテム転職▶バロン

ドワーフ族の戦士。こいつもクリードのコレクションとして小さくされていた。乱暴者だが、気のいいやつで、その破壊力は強烈だ。また戦士のほこりを使うとバロンに転職させることも可能。

初期ステータス				覚える魔法
LV	24	攻撃力	52	なし
HP	37	防御力	37	
MP	0	素早さ	27	
EX	0	移動距離	5	
魔　法		装　備		アイテム
なし		ミドルアックス		なし

パイパー／魔術師

通常の転職▶ウィザード
アイテム転職▶ソーサラー

エルフ族の魔術師。こいつもクリードのコレクションとして小さくされていた。魔術師の割に体力があるのが魅力。奥義の書を使うとソーサラーに転職させることもできる。ソーサラーになると魔術師の魔法を使えなくなるぞ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	24	攻撃力	37	ブレイズ 1-4
HP	28	防御力	26	フリーズ 1-4
MP	46	素早さ	30	スリープ 1
EX	0	移動距離	5	スパーク 1-4
魔　法		装　備		アイテム
ブレイズ2 フリーズ2		パワースティック		なし

ジャネット／アーチャー

通常の転職▶スナイパー
アイテム転職▶ブラスガンナー

エルフ族のアーチャーで妖精の森の住人。ポルナレフのガールフレンドで、シャイニングフォースの仲間に加わったポルナレフを追ってきた。銀の戦車を使うとブラスガンナーに転職も可能だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	24	攻撃力	43	なし
HP	35	防御力	27	
MP	0	素早さ	24	
EX	0	移動距離	5	
魔法		装備		アイテム
なし		鋼の矢		なし

ヒギンズ／パラディン

ケンタウロス族のパラディンで、パキャロン国の軍団長。最初からパラディンなので転職させる必要がない。移動力、攻撃力ともに強力で、たよりになるヤツだ。攻撃力、防御力の成長が早いのが魅力。

初期ステータス				覚える魔法
LV	7	攻撃力	57	なし
HP	51	防御力	33	
MP	0	素早さ	31	
EX	0	移動距離	7	
魔法		装備		アイテム
なし		ジャベリン		なし

フィルダー／バードバトラー

鳥人族のバードバトラーで強い肉体と、その翼を生かした抜群の移動力が魅力だ。このキャラもすでにバードバトラーになっていて、転職させる必要がない。攻撃力の成長度が高くなっている。

初期ステータス				覚える魔法
LV	11	攻撃力	61	なし
HP	53	防御力	40	
MP	0	素早さ	38	
EX	0	移動距離	6	
魔　法		装　備		アイテム
なし		グレートソード		なし

リンダ／ソーサラー

人間のソーサラーで、ミトゥラ神の指示でボウイ達の仲間に加わる。強力な召喚魔法を自由に使いこなすことができる。すでにソーサラーになっているので、奥義の書が手には入らなくてもソーサラーを仲間にできるぞ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	11	攻撃力	43	ダオ 1-2
HP	42	防御力	29	アポロン 1-2
MP	58	素早さ	41	ネプチューン 1-2
EX	0	移動距離	5	アトラス 1-2
魔　法		装　備		アイテム
ダオ1		インドラの杖		なし

シャロル／司祭

かなり年配のホビット族の司祭で、モーンの神官をやっていた。となりの町を見捨てたことが大きな心の傷になっている。多彩な回復魔法を使うことができ、強力なオーラを使うこともできるのが最大の特徴だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	13	攻撃力	55	ヒール 1-4
HP	54	防御力	32	アンチドウテ 1-4
MP	50	素早さ	37	オーラ 1-4
EX	0	移動距離	5	アタック 1

魔法	装備	アイテム
ヒール1-2 アンチドウテ1-2	インドラの杖	なし

ファルコン／ペガサスナイト

ケンタウロス族のペガサスナイト。騎士の強力な武装と防御力を持ったうえに、ペガサスの翼を使って飛行することができ、どんな地形にも影響されることなく移動できる、もっとも機動力の高いキャラだ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	12	攻撃力	66	なし
HP	60	防御力	45	
MP	0	素早さ	47	
EX	0	移動距離	7	

魔法	装備	アイテム
なし	クロムランス	なし

ガイアン／ウォリアー

ホビット族のウォリアーで、困った人を見ると、じっとしていられない熱血漢。強力な破壊力と、たくましい体力が自慢だ。移動力が低いのが難点だが、軍団の先頭に立って、敵の攻撃をしっかり受け止められるタフなヤツだ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	14	攻撃力	69	なし
HP	61	防御力	62	
MP	0	素早さ	37	
EX	0	移動距離	5	
魔　法		装　備		アイテム
なし		グレートアックス		なし

シーラ／マスターモンク

賢者アストラルの元弟子で、マスターモンクとして修業を続けていた。ガラム軍に殺された恋人のかたきを討つために、仲間に入った。高い攻撃力を持ちながら、回復魔法を使えるたよりになる女の子だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	15	攻撃力	67	ヒール 1-4
HP	56	防御力	39	フルブラスト 1-4
MP	47	素早さ	43	コンフューズ 1-2
EX	0	移動距離	5	サポート 1-2
魔　法		装　備		アイテム
ヒール2、ヘルブラスト2 コンフューズ1、サポート1		ブラスナックル		なし

バッカス／機械兵

鋼鉄のボディが光る、無敵の機械兵。機械兵ならではの高い生命力と、強力な攻撃力が魅力だ。必殺の一撃が決まると、強力なビームで敵をつらぬく。ただ、足が遅いのがゆいいつの欠点だ。

初期ステータス				覚える魔法
LV	16	攻撃力	79	なし
HP	59	防御力	62	
MP	0	素早さ	42	
EX	0	移動距離	4	
魔　法		装　備		アイテム
なし		なし		なし

オネイア／ウィザード

イールの町に住む、人間のウィザードで、行動的、かつ情熱的な、珍しいタイプのウィザード。ブレイズ、フリーズ、スパークなどの強力な攻撃魔法を使いこなして、後方からボウイ達の進撃を助ける。

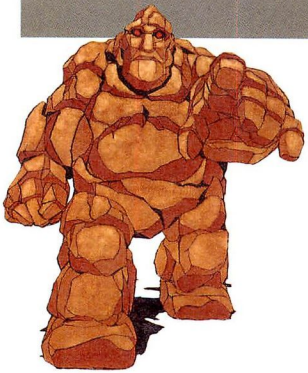
初期ステータス				覚える魔法
LV	19	攻撃力	52	ブレイズ 1-4
HP	64	防御力	48	フリーズ 1-4
MP	72	素早さ	46	スパーク 1-4
EX	0	移動距離	5	アンチスペル 1
魔　法		装　備		アイテム
ブレイズ2 フリーズ3		魔導師の杖		なし

レモン／レッドバロン

元ガラム軍の総司令官で、ボウイ達の最大の強敵。悪魔にあやつられて、悪魔にたてつく人々を惨殺した。その返り血で真っ赤に染まった姿を見て、人々はレッドバロンと呼んで、恐れおののいている。

初期ステータス				覚える魔法
LV	19	攻撃力	48	なし
HP	72	防御力	69	
MP	0	素早さ	51	
EX	0	移動距離	6	
魔　法		装　備		アイテム
なし		暗黒の剣 (装備していない)		なし

マード／ゴーレム



土くれに、生命をあたえられて誕生したのがゴーレムだ。ある場所で腕をなくして泣いていたところをボウイ達に助けられた。一発の攻撃力は強烈で、防御力も他のキャラよりもずっと高い。

初期ステータス				覚える魔法
LV	14	攻撃力	76	なし
HP	45	防御力	70	
MP	0	素早さ	37	
EX	0	移動距離	4	
魔　法		装　備		アイテム
なし		なし		なし

キャラクターの成長と転職

■経験値とレベルアップ

仲間のキャラクターは、武器や魔法で敵にあたえたダメージの大きさに応じて経験値を獲得する。また、敵にとどめを刺したキャラクターは、通常より多くの経験値をもらうことができるのだ。僧侶系のキャラクターは、魔法や薬草などで味方のHPを回復させることによっても経験値を得ることができる。そして、経験値が100になると次のレベルに上がる。

もらえる経験値の量は、敵の強さと仲間キャラの強さによって決まる。同じ敵と戦った場合、レベルの低いうちはたくさん経験値がもらえるが、レベルが高くなるともらえる経験値の量は少なくなる。

■仲間全員を効率的にレベルアップしよう

レベルの高い仲間が弱い敵を倒しても、もらえる経験値は少ない（たった1ポイントしかもらえないこともあるのだ!!）。強い仲間が弱い敵を何匹倒したところで、経験値をソンするだけだ。

そこで、弱い敵へのとどめの一発は、レベルの低い仲間にまかせよう。強い仲間で敵のHPを削っておいて、弱い仲間にとどめを刺させて経験値をかせがせるのだ。

■余分な経験値は次のレベルに持ちこされる

例えば経験値90のキャラクターが敵を倒して、40ポイントの経験値を獲得したとしよう。このキャラがレベルアップするのに必要な経験値は10ポイントだが、残り30ポイントの経験値はそのまま次のレベルに持ちこされるのだ。

この持ちこされた30ポイントは前のレベルで得た経験値なので、新しいレベルから考えるとオトクな計算になる。もし、レベルアップ直前のときに経験値をごっそり獲得できたなら、もうほとんど「ぬれ手であわ」。

■レベル20以上で転職が可能

各キャラクターは、レベル20から教会で転職できるようになる（ただし、仲間になったときにすでに転職ずみの者や、転職できない職業の者をのぞいて）。転職

前のキャラクターはレベル40までしか成長しないが、転職後はやる気さえあればレベル99まで育てることもできる。

■転職のメリット

転職したキャラクターは、より強力な武器が装備できるようになる。転職してもキャラクターのステータスは低下しないので、転職後のキャラクターにより強力な武器を持たせれば、これまで以上の活躍が期待できる。

また、魔法を使うキャラクターの場合は、転職しなければレベル40で魔法の習得がストップしてしまう。しかし転職させると、転職前後のレベルの合計で、レベル41以上で覚えるように設定されていれば、強力な魔法を習得してくれるのだ。

■転職のタイミング

転職はしないよりはしたほうがいいにきまっている。キャラクターのレベルが20以上になり、武器屋の店頭で、今の職業のままでは装備できない武器を見かけるようになったら、そろそろ転職するべき時期だと考えていい。

冒険の中盤以降、手強い敵が続々と登場してくるので、こちらもより強力な武器を装備して対抗する必要があるだろう。

■アイテムによる転職

戦士、騎士、僧侶、魔術師、アーチャーは、通常の転職のほかに、アイテムによってそれぞれバロン、ペガサスナイト、マスターモンク、ソーサラー、ブラスガンナーに転職可能だ。キャラクターのレベルが20以上で、仲間の誰かが転職アイテムを持っていれば、教会でどちらの職業に転職するか選べる。ただし、転職アイテムはそれぞれひとつずつしか手に入らないし、発見が困難なものもある。

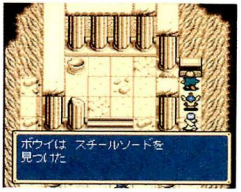
転職後の2種類の職業は、やや特徴がことなるが、戦闘における役割は転職前と基本的に変わらないので、どちらの職業を取るかは個人の好みの問題だろう。ところで、魔術師がソーサラーに転職すると、それまで覚えた魔法は全て忘れてしまい、召喚魔法の初歩から覚えていくことになる。ウイザードかソーサラーか大いに悩むところだが、最初は少々頼りないソーサラーも、レベルが上がればかなりの戦闘力を発揮してくれるはずだ。

武器リスト

それぞれの武器は、キャラの職業によって装備できる武器が決まっているので、買うときに注意しよう。武器は武器屋で買うことができるが、武器によっては、宝箱に隠されていたり作ってもらわないと手に入らない秘密の武器もある。表中にかかれた価格は、掘り出し物として武器屋に出てきたときの価格。

武器屋で売っていない武器も含まれているのであしからず。

◀武器屋に行くと、いろいろな武器を買うことができる。



◀武器によっては、宝箱の中や、敵が持っていたりして手に入れにくいのもある。

武器の射程

武器にはそれぞれ射程があって、攻撃できる距離が決まっている。剣士や戦士の使う剣や斧は射程が短く、アーチャーや騎士の使う弓やスピアなどは射程が長く、射程内なら接していなくても攻撃が可能になっている。

剣、斧　剣士や戦士などが使う剣や斧は射程が1で、敵と接していないと攻撃できない。

槍　騎士の使うスピアなどは射程が1～2あって、敵から1ブロック離れたとこからも攻撃可能。

弓矢　アーチャーやレンジャーの使う弓矢は射程が2～3あって接している敵には攻撃できない。

魔法が使える武器

武器の中には、魔法がかかっている物もあって、コマンドで"つかう"を選ぶと、魔法が使えるものがある。しかしあまり魔法を使いすぎていると、武器にひびが入って使い物にならなくなるので気をつけよう。ひびの入った武器はそのままではいけないので、武器屋に持って行って修理してもらおう。

▲武器の中には使うと魔法が使えるものがあるぞ。

剣

剣士の装備できる代表的な武器だ。射程は1で敵と接していないと戦うことはできない。剣士の他にも鳥人や忍者、バロンなども装備可能だ。

転職前クラス	転職後クラス
剣士	勇者
鳥人	バートバトラー
	バロン
レッドバロン	忍者

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
木刀	60	1	＋3	
ショートソード	140	1	＋5	
ミドルソード	340	1	＋8	
ロングソード	620	1	＋12	
スチールソード	1120	1	＋16	
アキレスのつるぎ	1350	1	＋19	剣士、勇者用
ブロードソード	1600	1	＋22	↓これから下の武器は転職後の武器
バスターソード	2600	1	＋26	
グレートソード	5100	1	＋29	
必殺のつるぎ	7200	1	＋32	会心率がアップ
バトルソード	9200	1	＋35	
フォースブレード	10000	1	＋46	勇者専用
カウンターソード	13000	1	＋39	反撃率がアップ
レヴァティン	14000	1	＋42	使うとブレイズ3　勇者専用
暗黒のつるぎ	17000	1	＋50	防御カー5、使うとソウルスチル1

呪いのアイテム

攻撃力の極端に高い武器の中には、呪いがかけられているものがあって、装備するとはずすことができなくなるぞ。攻撃ができなくなったり、能力値が下がったりとろくな事がない。教会へ行くと呪いを解いてはずしてくれるが、かなり高くつくので覚悟しなければならない。

▲いったん装備すると自分ではずすことができなくなり、教会へ行かないとはずれなくなってしまう。

シーフ、忍者専用武器

ナイフやダガーなどはシーフ専用で、転職して忍者になると刀が装備可能になる。

転職前クラス	転職後クラス
シーフ	忍者

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
ショートナイフ	70	1	＋5	シーフ用
ダガー	320	1	＋8	シーフ用
ナイフ	500	1	＋12	シーフ用
シーフズダガー	940	1	＋17	すばやさ＋5　シーフ用
きくいちもんじ	9600	1	＋34	忍者用
しのびの刀	11500	1	＋39	2回攻撃率アップ　忍者用
ムラサメ	15000	1	＋42	忍者用

槍

騎士の使う槍には射程1のランス系と射程1～2のスピア系の2通りある。

転職前クラス	転職後クラス
騎士	パラディン ペガサスナイト

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
木の棒	70	1	＋3	
ショートスピア	120	1－2	＋6	
ブロンズランス	260	1	＋9	
スピア	460	1－2	＋12	
スチールランス	810	1	＋16	
パワースピア	1270	1－2	＋20	
ヘビーランス	1600	1	＋23	↓これから下の武器は転職後の武器
ジャベリン	3400	1－2	＋26	
クロムランス	6900	1	＋31	
バルキリー	7700	1－2	＋33	使うとアタック1
ホーリーランス	9300	1	＋39	防御力＋5、使うとHP＋10
ミストジャベリン	9900	1－2	＋42	
ハルバート	7300	1	＋37	使うとスパーク1
イビルランス	11000	1	＋48	移動力－2

■杖

魔術師や僧侶のおもな武器。魔術師や僧侶が前面に立って戦うことはほとんどないので、必要性の低い武器といえる。中には魔法の使える杖もあるぞ。

転職前クラス	転職後クラス
僧侶	司祭
魔術師	ウィザード
	ソーサラー

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
木の杖	60	1	＋3	
ショートロッド	130	1	＋5	
ブロンズロッド	360	1	＋8	
アイアンロッド	560	1	＋12	
パワースティック	1050	1	＋15	
フレイル	1490	1	＋19	↓これより下は転職後の武器
まもりの杖	2380	1	＋22	防御力＋5
インドラの杖	3200	1	＋25	使うとMPすいとり
魔導師の杖	6300	1	＋27	使うとブレイズ2　ウィザード、ソーサラー用
いのりの杖	6100	1	＋26	使うとアタック1　司祭専用
グレートロッド	7900	1	＋28	
サプライスタッフ	8500	1	＋32	使うとMPすいとりウィザード、ソーサラー用
聖者の杖	9000	1	＋29	毎ターンHP＋3回復　司祭専用
吹雪の杖	9500	1	＋37	使うとフリーズ3　ウィザード、ソーサラー用
女神の杖	9700	1	＋31	使うとヒール3　司祭専用
神秘の杖	10000	1	＋39	毎ターンMP＋2回復
デーモンロッド	12500	1	＋50	素早さ－10、使うとMPすいとり

■手に入れても装備できない武器

あるボスと戦って、武器を落とすとその武器を手に入れることができる。しかしその武器はボス専用で、人間サイズの者が装備することは不可能になっている。

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
タロスの剣	10000	1－2	＋32	?
鉄球	3800	1	＋44	?

マスターモンク専用武器

レザーグラブやアイアンナックルなどの武器は、武術を極めたマスターモンクしか装備することはできない。ナックルの中には魔法が使えるものもある。

転職前クラス	転職後クラス
なし	マスターモンク

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
レザーグラブ	1300	1	+26	
パワーグラブ	1800	1	+33	
ブラスナックル	2900	1	+39	
アイアンナックル	4800	1	+43	
ミスティナックル	5500	1	+48	使うとMPすいとり
ギガントナックル	7500	1	+55	使うとコンフューズ1
イビルナックル	9500	1	+63	

弓矢

弓矢を使える者はアーチャーやレンジャーなどに限られ、射程が2～3で、離れた敵に攻撃できるが、逆に接している敵に攻撃することはできない。

転職前クラス	転職後クラス
レンジャー	ボウナイト
アーチャー	スナイパー
	ブラスガンナー

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
木の矢	250	2	+7	
鉄の矢	600	2	+12	
はがねの矢	1270	2	+17	
ロビンの矢	1480	2－3	+21	会心率アップ ↓これより下は転職後の武器
アサルトシェル	2500	2－3	+25	
グレートショット	5000	2－3	+29	
ナスカーキャノン	3000	2－3	+33	会心率アップ
バスターショット	6800	2－3	+37	
ハイパーキャノン	8700	2－3	+40	
シャットキャノン	9800	2－3	+43	アンチスペル1
イビルショット	13000	2－3	+51	防御カー5

■斧

戦士やバロン、ウォリアーが装備することが可能で、斧特有の強力な破壊力で、敵に強烈なダメージをあたえる。

転職前クラス	転職後クラス
戦士	ウォリアー バロン
レッドバロン(転職不可)	

武　器	価格	射程	攻撃力	特　徴
ショートアックス	120	1	＋5	
ハンドアックス	340	1	＋9	
ミドルアックス	610	1	＋13	
パワーアックス	1100	1	＋17	
バトルアックス	1370	1	＋21	
ラージアックス	2250	1	＋25	↓これより下は転職後の武器
グレートアックス	4600	1	＋28	
ヒートアックス	7200	1	＋32	使うとブレイズ2
アトラスの斧	9600	1	＋35	使うとブレイズ3
大地の斧	10000	1	＋39	移動力＋1
ルーンアックス	10000	1	＋42	会心率アップ、使うとアンチドウテ2
イビルアックス	15000	1	＋50	防御力－5

■リング

武器屋や道具屋では売ってなくて、敵が落とすか、つぼや宝箱から見つけないと手に入らない。能力値が上がったり、魔法の効果を発揮するものがある。

武　器	価格	効　果	特　徴
力のリング	3000	攻撃力＋5	使うとアタック1
まもりのリング	3000	防御力＋5	使うとサポート1
はやてのリング	3000	素早さ＋5	
いだてんリング	3000	移動力＋2	
白のリング	3000	防御力＋10	使うとオーラ2　勇者、司祭用
黒のリング	3000	攻撃力＋10	使うとブレイズ2　ウィザード、ソーサラー用
イビルリング	3000	攻撃力＋15	使うとスパーク2　転職後の魔法使い
命のリング	5000		毎ターンHP＋5回復　転職後用

アイテムリスト

アイテムは町の道具屋で売っている物のほかに、宝箱や、思わぬ場所に隠されている物もある。アイテムにはそれを使ったときの効果によって、回復アイテム、能力アップアイテム、攻撃アイテムなどに分類され、正しく使えば、役に立つものばかりだ。

◀店で売っているものもあれば、どこかに隠されているものもある。

■回復アイテム

使うとHPを回復したり、毒やしびれを治す効果のあるアイテムで、そのほとんどは町の道具屋で買うことができる。特に薬草などは、戦闘時に僧侶を何人も連れているのと同じ役割をはたすことができる。

アイテム	価格	効　果
やくそう	10	HP+10回復
回復の実	200	HP+20回復
いやしのしずく	300	HP+30回復
どくけし草	20	毒を治療
妖精の粉	100	毒、しびれを治療
いやしの水	400	HP全回復
女神の涙	300	MP+20回復
めぐみの雨	10000	全員のHP全回復
希望の光	10000	全員のMP全回復

天使の羽根

価格／40　効果／最寄りの教会に退却

リターンの魔法と同じ効果を持ち、戦闘中に使うと最寄りの教会に退却することができる。戦闘中に死んだ仲間や使ったアイテムなどはそのままなので、再び戦闘に行く前に、復活させたり、アイテムを補充する必要があるぞ。

▲リターン魔法と同じ効果を持ち最寄りの教会へ退却できる。

■能力アップアイテム

使うとある特定の能力値を上げる効果のあるアイテムで、店では売ってなく、宝箱やつぼを探さないと手に入らない。これで能力を上げてやれば、もっと使いやすくなる仲間に積極的に使っていこう。

アイテム	価格	効　果
力のワイン	500	攻撃力2～4アップ
まもりのミルク	500	防御力2～4アップ
はやてのチキン	500	素早さ2～4アップ
いだてんピーマン	1500	移動力2アップ
元気のパン	500	HP2～4アップ
さとりの蜜	500	MP2～4アップ
勇気のリンゴ	500	レベル1アップ

■攻撃アイテム

戦闘中に使うと、ブレイズやフリーズなどの、強力な攻撃魔法と同じ効果を発揮することのできるアイテム。このアイテムも店では売ってなくて、宝箱を探すか、敵が落とすのを待つしか手に入れることができない貴重な物だ。

アイテム	価格	効　果
しゃくねつの玉	1000	炎で約20のダメージをあたえる
凍てつく吹雪	1200	氷で約33のダメージをあたえる
神のいかずち	1500	雷で約50のダメージをあたえる

ピヨピヨサンダル

価格／5　効果／歩くとピヨピヨ音がする

数あるアイテムの中で一番くだらないチャンピオンに輝くのが、このピヨピヨサンダルだ！　これを装備するとあ～ら不思議、歩くとピヨピヨ音がするぞ。それ以外なんの効果もないようでなんとも謎のアイテムだ。

▲ボウイにはかせて、ピヨピヨサンダルの音を聞こう。

魔法リスト

魔法を使えるキャラは、攻撃魔法を得意とする魔術師、ウィザード、回復魔法を得意とする僧侶、司祭などに限られ、キャラの成長に合わせて魔法のレベルが上がり、効果のおよぶ範囲や威力も大きくなる。

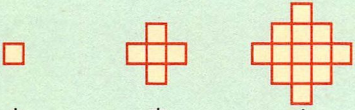
魔法の射程

魔法にも射程があって、魔法の種類やレベルによって、魔法のとどく範囲が変化し、レベルが上がるにつれ射程も長くなっている。

射程1　射程1～2　射程1～3

魔法の効果範囲

レベルが上がるにつれ効果範囲が広くなっているが、魔法の一部では、最高レベルで効果範囲が1ブロックになっているのもある。



小（1ブロック）　中（5ブロック）　大（13ブロック）

■回復魔法

僧侶や司祭などが得意とする魔法。攻撃を受けて消耗したHPを回復させたり、毒におかされたり、しびれた仲間を治療することができる。

アイテム	LV	消費MP	射程	範囲	効　　果
ヒール	1	3	0－1	小	HP＋15回復
	2	5	0－2	小	HP＋15回復
	3	10	0－3	小	HP＋30回復
	4	20	0－1	小	HP全回復
オーラ	1	7	0－3	中	HP＋15回復
	2	11	0－3	大	HP＋15回復
	3	15	0－3	大	HP＋30回復
	4	20	0	全員	HP全回復
アンチドウテ	1	3	0－1	小	毒を治療
	2	6	0－2	小	毒を治療
	3	10	0－2	小	毒、しびれ、呪いを治療
	4	16	0－3	大	毒、しびれ、呪いを治療

■攻撃魔法

魔術師やウィザードが得意とする魔法で、敵にダメージをあたえることができる。フリーズなどは、レベル4の効果範囲が狭くなっていて、そのぶん効果が大きくなっている。

◀魔術師などが呪文をとなえると、その魔力で敵にダメージをあたえる。

魔　法	LV	消費MP	射程	範囲	効　　果
ブレイズ	1	2	1－2	小	敵にダメージ＋6
	2	6	1－2	中	敵にダメージ＋10
	3	10	1－2	中	敵にダメージ＋15
	4	10	1－2	小	敵にダメージ＋40
フリーズ	1	3	1－2	小	敵にダメージ＋10
	2	7	1－2	中	敵にダメージ＋12
	3	12	1－3	中	敵にダメージ＋18
	4	12	1－3	小	敵にダメージ＋50
スパーク	1	8	1－2	中	敵にダメージ＋14
	2	15	1－3	大	敵にダメージ＋16
	3	20	1－3	大	敵にダメージ＋25
	4	20	1－3	小	敵にダメージ＋60
ヘルブラスト	1	2	1	小	敵にダメージ＋6
	2	5	1－2	中	敵にダメージ＋8
	3	8	1－2	中	敵にダメージ＋12
	4	8	1－2	小	敵にダメージ＋30
ソウルスチル	1	8	1－2	小	敵の魂を抜く。
	2	13	1－2	中	敵の魂を抜く。
かとん	1	6	1－2	中	敵にダメージ＋12
	2	10	1－2	中	敵にダメージ＋16
	3	12	1－2	小	敵にダメージ＋42
らいじん	1	15	1－2	大	敵にダメージ＋18
	2	18	1－3	大	敵にダメージ＋26
	3	20	1－3	小	敵にダメージ＋58

■支援魔法

魔術師や僧侶などが使うことができ、直接敵にダメージをあたえるのではなく、敵を眠らせたり、魔法を封じたりして間接的に、味方の攻撃の支援をする魔法。

魔　法	LV	消費MP	射程	範囲	効　果
サポート	1	2	0－1	中	味方の素早さ防御力を１５アップ
	2	5	0－2	大	味方の素早さ防御力を１５アップ
スロウ	1	3	1	中	敵の動きを遅くする
	2	6	1－2	大	敵の動きを遅くする
アタック	1	7	1－3	中	味方の攻撃力を＋１５アップ
アンチスペル	1	5	1－2	中	敵の魔法を使えなくする
コンフューズ	1	6	1－2	中	敵の命中率を下げる
	2	11	1－2	大	敵を混乱させる
スリープ	1	4	1－2	中	敵を眠らせる

■召喚魔法

ソーサラーのみが使える魔法で、精霊を召喚して、召喚した精霊に戦ってもらう魔法。奥義の書を持っていれば、魔術師から転職することが可能。

魔法	LV	消費MP	射程	範囲	効　果
ダオ	1	8	1－2	中	敵にダメージ＋１８
	2	15	1－2	中	敵にダメージ＋４０
アポロン	1	10	1－2	中	敵にダメージ＋２３
	2	17	1－2	中	敵にダメージ＋５０
ネプチューン	1	12	1－2	中	敵にダメージ＋３０
	2	19	1－2	中	敵にダメージ＋６１
アトラス	1	14	1－2	中	敵にダメージ＋３５
	2	23	1－3	中	敵にダメージ＋７３

■その他の魔法

主人公のボウイのみが使える魔法で、戦闘中にとなえれば、最寄りの教会まで退却することのできる。

魔法	LV	消費MP	射程	範囲	効　果
リターン	1	8	0	全員	戦闘前の一番近い教会にもどる

魔法を覚えるレベル

各キャラが魔法を覚えるレベルは、以下の表のように設定されている。表中のレベルは、通算のレベルになっているので、転職した時は、転職前のレベルに転職後のレベルをたして1ひいたものが、そのキャラの現在のレベルになる。転職しないと、成長がレベル40で止まってしまうので、転職は早めにしたほうがよい。

ボウイ（剣士）

LV	覚える魔法
1	リターン1
22	スパーク1
31	スパーク2
42	スパーク3
51	スパーク4

ジッポ（忍者）

LV	覚える魔法
24	かとん1
29	かとん2
34	らいじん1
39	らいじん2
45	かとん3
52	らいじん3

リンダ（ソーサラー）

LV	覚える魔法
21	ダオ1
32	アポロン1
35	ダオ2
39	アポロン2
42	ネプチューン1
45	アトラス1
49	ネプチューン2
54	アトラス2

サラ（僧侶）

LV	覚える魔法
1	ヒール1
4	アンチドウテ1
7	ヒール2
10	ヘルブラスト1
13	アンチドウテ2
16	ヘルブラスト2
19	スロウ1
22	ヒール3
25	ヘルブラスト3
29	スロウ2
33	アンチドウテ3
36	ヘルブラスト4
40	ヒール4
45	アンチドウテ4

ツイッギー（僧侶）

LV	覚える魔法
1	ヒール1
5	ヒール2
8	ヘルブラスト1
12	クイック1
16	ヘルブラスト2
22	ヒール3
26	ヘルブラスト3
30	クイック2
33	オーラ1
37	ヘルブラスト4
41	オーラ2
55	オーラ3
60	オーラ4

シャロル（司祭）

LV	覚える魔法
1	ヒール1
5	アンチドウテ1
13	ヒール2
17	アンチドウテ2
34	オーラ1
37	アンチドウテ3
40	オーラ2
43	アンチドウテ4
46	オーラ3
49	アタック1
52	オーラ4
56	ヒール3
60	ヒール4

ソーサラーに転職すると魔法を忘れる

転職アイテムの奥義の書を使ってソーサラーに転職すると、魔術師のときに覚えた魔法は忘れてしまい、召喚魔法に切り替わってしまう。

シーラ（マスターモンク）

LV	覚える魔法
1	ヒール1
5	ヒール2
7	ヘルブラスト1
11	コンフューズ1
18	ヘルブラスト2
20	クイック1
36	コンフューズ2
38	ヘルブラスト3
41	ヒール3
44	クイック2
47	ヘルブラスト4
51	ヒール4

オネイア（ウィザード）

LV	覚える魔法
1	ブレイズ1
6	フリーズ1
11	ブレイズ2
17	ブレイズ2
25	フリーズ3
40	スパーク1
41	アンチスペル1
44	スパーク2
46	フリーズ4
49	スパーク3
53	スパーク4
56	ブレイズ3
60	ブレイズ4

カズン（魔術師 ウィザード）

LV	覚える魔法
1	ブレイズ1
5	ブレイズ2
9	コンフューズ1
13	アンチスペル1
18	ソウルスチル1
22	ブレイズ3
25	コンフューズ2
29	ソウルスチル2
35	ブレイズ4

↓（ソーサラーに転職）

LV	覚える魔法
21	ダオ1
24	アポロン1
27	ネプチューン1
32	ダオ2
37	アポロン2
41	アトラス1
46	ネプチューン2
52	アトラス2

パイパー（魔術師 ウィザード）

LV	覚える魔法
1	ブレイズ1
5	フリーズ1
11	ブレイズ2
22	フリーズ2
25	スリープ1
28	スパーク1
31	フリーズ3
35	スパーク2
38	フリーズ4
51	ブレイズ3
54	スパーク3
56	ブレイズ4
60	スパーク4

↓（ソーサラーに転職）

LV	覚える魔法
21	ダオ1
23	アポロン1
28	ネプチューン1
32	ダオ2
36	アポロン2
40	アトラス1
45	ネプチューン2
49	アトラス2

移動コストと地形効果

戦闘マップにはさまざまな地形が配置されていてそれぞれ、移動コストと地形効果がある。移動コストはキャラのタイプによって変わってくる。また地形効果は、同じ攻撃を受けても、地形効果の高い場所の方がダメージが少なくてすむメリットがある。

表の見方

上段……移動コスト（コスト0は移動できない）
下段(%)…地形効果　（高い場所はダメージが軽減される）
地形……この表で紹介するのはフィールドマップ上の地形で建物や洞くつの中の地形については各自で確認しよう。

タイプ＼地形	空	平地	道，橋	茂み	森	山地	砂地	高山	水
歩行	0	1.0	1.0	1.5	2.0	1.5	1.5	0	0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%
騎馬	0	1.0	1.0	1.5	2.5	2.5	2.5	0	0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%
獣系	0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	0	0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%
車両	0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.5	0	0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%
飛行	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
浮遊	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%
水中遊泳	0	0	0	0	0	0	0	0	1.0
	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
エルフ	0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	0	0
	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	0%	0%

敵キャラクターリスト

何者かによって、古えの塔の封印が解かれ、はるか昔に封じ込められた大悪魔がこの世によみがえった。大悪魔はこの世をわがものとすべく侵略を開始したのだ。ここでは悪魔軍に参加している敵キャラクターを公開する。これからの戦いの参考にしよう。

ギズモ

古えの塔の最初の戦闘で登場する気体状のモンスター。それほど強くはないが、数が多いので一度にまとめて攻めてこられると、かなり苦戦する。

HP	5	攻撃力	8
MP	0	防御力	5
素早さ	5	移動力	5
装備			
特殊攻撃			

ペースト

液体状のモンスターで、そんなにこわい敵ではないが、レベルの低いうちは、なめてかかると思わぬ被害を受けてしまうので、油断は禁物。

HP	9	攻撃力	11
MP	0	防御力	6
素早さ	5	移動力	4
装備			
特殊攻撃			

ヒュージラット

グランシールの町の外にはびこる巨大ネズミ。まだレベルの低いボウイ達にとっては、最初の強敵だ。攻撃力が高く、単独で戦いをいどむのは危険な相手だ。

HP	10	攻撃力	12
MP	0	防御力	8
素早さ	7	移動力	6
装備			
特殊攻撃			

オオコウモリ

その巨大な翼を生かした、高い移動力でどこからともなく飛来し、強力な攻撃力でボウイ達を襲う。倒すのに手間どると、再起不能の被害を受けてしまう。

HP	11	攻撃力	15
MP	0	防御力	8
素早さ	8	移動力	6
装備	薬草		
特殊攻撃	ねむり		

ガラムソルジャー

ガラム王配下の戦士。強力な攻撃力を持つ斧と、高い防御力を持つ鎧で、攻撃してくる強力な敵だ。みんなで一度にかからないとあぶないぞ。

HP	11	攻撃力	15
MP	0	防御力	10
素早さ	8	移動力	6
装備	ショートアックス		
特殊攻撃			

ガラムアーチャー

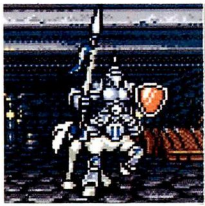
これもガラム王配下のアーチャーで、射程2の弓で離れたところから攻撃をかけてくる。ガラムソルジャーあたりといっしょに来られると、かなり苦戦する。

HP	15	攻撃力	15
MP	0	防御力	10
素早さ	10	移動力	5
装備	木の矢		
特殊攻撃			

ガラムメイジ

ガラム王配下の魔術師で、ブレイズ1の魔法を使ってくる。魔術師の割にHPが高いため、倒しに行って、返り討ちにあわないように用心してかかろう。

HP	14	攻撃力	15
MP	5	防御力	9
素早さ	11	移動力	5
装備	ショートロッド		
特殊攻撃	ブレイズ1		



ガラムナイト

ガラム王配下の騎士で、射程1～2の槍を使ってくるぞ。またケンタウロスの脚力で移動力が高いので、遠くにいても、油断できない相手だ。

HP	16	攻撃力	17
MP	0	防御力	11
素早さ	12	移動力	7
装備	ショートスピア		
特殊攻撃			

プリースト

ガラム王配下の僧侶で、仲間が危なくなると飛んできて、ヒール1を使って回復させてしまう。HPも防御力もかなり高いので、いるといやな敵だ。

HP	15	攻撃力	18
MP	7	防御力	11
素早さ	13	移動力	5
装備	ショートロッド		
特殊攻撃	ヒール1		

ダークスモーク

古えの塔、地下戦闘に出てくる、気体状のモンスターで、攻撃力が、他の者より高くなっている。魔法封じの攻撃を受けると、魔法を使えなくなるので注意。

HP	18	攻撃力	22
MP	20	防御力	13
素早さ	13	移動力	6
装備			
特殊攻撃	アンチスペル1、2回攻撃		

グリーンペースト

パルメキアの南の大陸に生息する液体状のモンスター。見かけによらず強力で、ダークスモークなみの強さなので、あなどれない。

HP	17	攻撃力	22
MP	0	防御力	12
素早さ	12	移動力	4
装備			
特殊攻撃			

ウィッチ

魔法を使えるモンスターで、強力なフリーズ1の魔法を使ってくる。体力も防御力も高く、ニューグランシールあたりで、最も警戒すべき敵のひとつだ。

HP	21	攻撃力	19
MP	10	防御力	12
素早さ	15	移動力	6
装備	ブロンズロッド		
特殊攻撃	フリーズ1		

ゴブリン

強烈な破壊力を持ち、でっかい斧を振りかざして向かってくる。体力の続くかぎり突進し、攻撃をやめないので、相手にするとしつこいやなヤツだ。

HP	18	攻撃力	22
MP	0	防御力	13
素早さ	13	移動力	5
装備	ショートアックス		
特殊攻撃			

ハンターゴブリン

射程2の弓を使って間接攻撃を得意とするモンスターで、このハンターゴブリンとゴブリン、ウィッチの3匹でまとめてこられると、かなり手ごわいので注意。

HP	24	攻撃力	22
MP	0	防御力	12
素早さ	14	移動力	5
装備	鉄の矢		
特殊攻撃			

バンパイアバット

巨大な羽根で、どんな地形でも飛び越せる能力を持ち、毒を持っている。また、ブレイズ2の魔法を使ってくるため、こいつがいるときは部隊を分散して進撃しよう。

HP	20	攻撃力	26
MP	8	防御力	16
素早さ	16	移動力	6
装備			
特殊攻撃	ブレイズ2、毒		

ダークドワーフ

大きな斧を持つドワーフ。とにかく体力がある上に、防御力が高くて、ダメージをあんまりあたえられない。そのため、1匹倒すのに、ひと苦労する。

HP	21	攻撃力	27
MP	0	防御力	17
素早さ	18	移動力	4
装備	ショートアックス		
特殊攻撃			

ホブゴブリン

ポルカ村へ通じる闇の洞くつに住みついて、人々をとおせんぼしていた張本人だ。取り巻きのモンスターをかたずけてから、こいつにかからないとひどい目に合う。

HP	21	攻撃力	25
MP	0	防御力	19
素早さ	19	移動力	5
装備	ミドルアックス		
特殊攻撃			

デスモンク

手のひらに気を集中させて放つ攻撃は強烈。おまけにヘルブラスト1の魔法も使ってくるぞ。また自分や仲間がダメージを受けたら、ヒールで回復させてしまう。

HP	23	攻撃力	27
MP	13	防御力	14
素早さ	18	移動力	6
装備			
特殊攻撃	ヒール2、ヘルブラスト1		

デスアーチャー

ポルカノン山の山道の頂上で、射程2の弓を持って、ボウイ達がくるのを待ちかまえている。弓の死角となる、ふところに飛び込んで倒すのがコツ。

HP	27	攻撃力	28
MP	0	防御力	19
素早さ	20	移動力	5
装備	鉄の矢		
特殊攻撃			

イビルクラウド

ボルカノン山の空にポッカリと浮かんで、ボウイ達を待っている。魔法は使ってこないけれど、一発が強烈。うかつにHPの低いキャラを出すと一撃でやられてしまう。

HP	22	攻撃力	30
MP	0	防御力	18
素早さ	17	移動力	5
装備			
特殊攻撃			

ゾンビ

土の下に埋められていた死体が、悪魔の力を受けてこの世によみがえってきたもので、体には強力な毒を持っている。こいつには、ブレイズの魔法がおすすめ。

HP	27	攻撃力	32
MP	0	防御力	20
素早さ	18	移動力	5
装備			
特殊攻撃	毒		

マスターメイジ

より強力なブレイズの、レベル2の魔法を使うことのできる魔術師で、魔法の効果範囲が5ブロックと広い。仲間でかたまっていると、まとめてダメージをくうぞ。

HP	28	攻撃力	25
MP	14	防御力	18
素早さ	22	移動力	5
装備	アイアンロッド		
特殊攻撃	ブレイズ2		

ブラックモンク

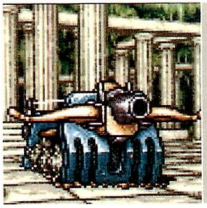
デスモンクをより強力にしたようなモンスターで、全ての能力が向上している。ヘルブラスト、ヒールの魔法を使ってくるやっかいなヤツ。

HP	30	攻撃力	33
MP	19	防御力	18
素早さ	21	移動力	6
装備			
特殊攻撃	ヒール2、ヘルブラスト1		

ゴーレム

砂漠に現れる巨大な岩石のモンスターで、かたい岩石パンチは強烈。魔術師だと一発で即死だ。体も岩でできているので、防御力がけたはずれに高い。

HP	24	攻撃力	35
MP	0	防御力	24
素早さ	19	移動力	4
装備			
特殊攻撃			



ボウシューター

巨大な弓の発射機械で巨大な矢を発射して攻撃をかけてくる。移動力は低いが図体がでかく、装甲が厚くて、高い防御力をほこる。

HP	33	攻撃力	35
MP	0	防御力	24
素早さ	23	移動力	4
装備	鋼の矢		
特殊攻撃			

ガーゴイル

翼を持った巨大トカゲで、移動力が高く、どこからともなく飛んできて、いきなり襲いかかってくる。一発の攻撃力が高いので、近くにきたら警戒が必要。

HP	29	攻撃力	38
MP	0	防御力	23
素早さ	21	移動力	6
装備			
特殊攻撃			

クラーケンレッグ

港町ハッサン近くの川に巣くう、巨大イカの足の部分。その足をムチのように使って襲いかかってくる。経験値上げの相手にするには余りにも強すぎるヤツだ。

HP	24	攻撃力	38
MP	0	防御力	26
素早さ	19	移動力	6
装備			
特殊攻撃			

クラーケンアーム

同じく港町ハッサンの川に巣くう巨大イカの手の部分。この手で、数多くの船が川に引きずりこまれて、多くの人々が犠牲になった。

HP	30	攻撃力	42
MP	0	防御力	28
素早さ	22	移動力	6
装備			
特殊攻撃	手の射程2		

クラーケンヘッド

これが巨大イカの化け物の頭の部分。これをつぶさないかぎり、勝利はおとずれない。通常の攻撃に加えて泡も吐き出してくるので、最大の手ごわい敵だ。

HP	35	攻撃力	50
MP	0	防御力	29
素早さ	25	移動力	5
装備			
特殊攻撃	アクアブレス、2回攻撃		

インスマンス

丘に上がった魚のようなモンスター。こいつの毒にやられてしまうと、しびれて身動きが取れなくなってしまうので、やっかいなヤツだ。

HP	27	攻撃力	43
MP	0	防御力	32
素早さ	25	移動力	4
装備			
特殊攻撃	しびれ		

タロス

古代神殿で、キャラバンを守る番人。大きいので、足もとしか見ることができない。タロスの剣を使うと、周囲13ブロックにイナズマを落とすことができるので注意。

HP	49	攻撃力	43
MP	0	防御力	32
素早さ	23	移動力	6
装備	タロスの剣		
特殊攻撃	2回攻撃		

オーク

豚モンスターの戦士。ひと言で言ってとにかく強い。みんなでいっぺんにかかってもなかなか倒せない。このあたりで、転職したほうがいいかもしれない。

HP	30	攻撃力	43
MP	0	防御力	37
素早さ	27	移動力	5
装備	スチールランス		
特殊攻撃			

ダークマダム

敵の魔術師のニューフェースがこいつ。見かけは華奢だが使ってくる魔法は、フリーズのレベル2だ。部隊の間隔を取っていないとみんないっしょにおだぶつだ。

HP	29	攻撃力	38
MP	17	防御力	31
素早さ	29	移動力	6
装備	パワースティック		
特殊攻撃	フリーズ2		

ハイプリースト

回復魔法を得意とする敵の僧侶。よくオークと行動をともにし、オークのダメージをせっせと回復する。ペアでいるときは、先にこいつからかたづけたほうが早い。

HP	30	攻撃力	40
MP	29	防御力	31
素早さ	23	移動力	5
装備	パワースティック		
特殊攻撃	ヒール3、ヘルブラスト2		

ハーピィ

みかけはかわいいが、凶暴なあぶないヤツ。空からの急降下キックは強烈。その上、毒を持っているので要注意。地形に関係なく移動できるため奇襲攻撃が得意。

HP	32	攻撃力	48
MP	10	防御力	38
素早さ	29	移動力	7
装備			
特殊攻撃	アンチスペル1		

スケルトン

長い剣を持ち高い攻撃力を持つ。魔法使い系の単独先行は危険だ。また防御力がけっこう高いので、何度も攻撃しないと倒せない。とりかこんで一気に倒すといい。

HP	30	攻撃力	54
MP	0	防御力	40
素早さ	30	移動力	6
装備	ブロードソード、薬草		
特殊攻撃			

ポーン

クリードの館のチェスの戦士のひとり。チェスの駒の中では一番弱いはずなのだが、けっこう強い。ひとりずつ、集中攻撃しないと倒すことは難しい。

HP	36	攻撃力	53
MP	0	防御力	37
素早さ	25	移動力	6
装備	バトルアックス		
特殊攻撃			

ルーク

射程3と遠くから攻撃できる性能を持つ、ボウシューターのパワーアップしたものだ。こちらの攻撃のとどかない、敵の後方から攻撃してくるいやなヤツ。

HP	40	攻撃力	48
MP	0	防御力	31
素早さ	27	移動力	4
装備	ロビンの矢		
特殊攻撃			

ナイト

ケンタウロスの足を持ち移動力が高い。完全武装で防御もかたく、射程2の槍を装備して間接攻撃もできる。攻走守とバランスの取れた騎士タイプの敵だ。

HP	48	攻撃力	51
MP	0	防御力	34
素早さ	29	移動力	7
装備	パワースピア		
特殊攻撃			

ビショップ

クリードの館のチェスの駒のひとつで、回復系の魔法を得意とする。あまり前面に出てこないで、もっぱらダメージを受けた味方の体力回復に専念しているヤツ。

HP	33	攻撃力	47
MP	36	防御力	37
素早さ	25	移動力	5
装備	パワースティック		
特殊攻撃	ヒール3、ヘルブラスト2		

クィーン

強力なフリーズのレベル2の魔法を使うことができる。魔法の効果範囲が広いので、部隊をかためていると、いっぺんにダメージを受けるので気をつけよう。

HP	30	攻撃力	46
MP	26	防御力	36
素早さ	35	移動力	6
装備	パーワスティック		
特殊攻撃	フリーズ2		

キング

名前のとおりチェスのキングの駒だ。ブレイズのレベル2の魔法を使ってくるので油断できない。この駒を倒せば勝ちなのだが、そう簡単にはたどり着けないのだ。

HP	55	攻撃力	55
MP	28	防御力	40
素早さ	33	移動力	6
装備	フレイル		
特殊攻撃	ブレイズ2、2回攻撃		

バブルペースト

クリードの館のねずみの穴にいるペースト。ときどきバブルブレスを出してくる。さほど強い敵ではないので、それほど恐れることはない敵だ。

HP	32	攻撃力	47
MP	0	防御力	35
素早さ	26	移動力	4
装備			
特殊攻撃	バブルブレス		

ラット

クリードの館に巣くうねずみで、強さはたいしたことないが、HPが41と高いのが特徴。チェス盤での敵にくらべれば、ぜんぜんたいしたことない。

HP	41	攻撃力	56
MP	0	防御力	32
素早さ	30	移動力	6
装備			
特殊攻撃			

ウィラード

クリードの館に巣くうねずみのボス。攻撃力も防御力も数値上はそれなりに高いが、実際戦ってみると、それほどでもない。2回攻撃をしてくることもあるので注意。

HP	50	攻撃力	62
MP	0	防御力	36
素早さ	37	移動力	6
装備			
特殊攻撃	2回攻撃		

ダークスナイパー

一度に何発もの矢を発射できる弓を装備して、3ブロックはなれたところから攻撃が可能。ダメージが大きいので、見つけたら最優先でたたけ！

HP	38	攻撃力	53
MP	0	防御力	37
素早さ	35	移動力	5
装備	ハイパーキャノン		
特殊攻撃			

ダークビショップ

強力な回復魔法のオーラ1を使える敵の僧侶だ。またヘルブラスト3の強力な攻撃魔法も持っているので、かなり脅威となるモンスターのひとりだ。

HP	39	攻撃力	54
MP	38	防御力	38
素早さ	27	移動力	5
装備	フレイル		
特殊攻撃	オーラ1、ヘルブラスト3		

レッサーデーモン

ガーゴイル系モンスターの強力版。地形にとらわれないで移動できる飛行タイプで、機動力が高くブレイズ、レベル3の攻撃魔法をもつ恐るべきモンスター。

HP	40	攻撃力	61
MP	21	防御力	37
素早さ	32	移動力	6
装備			
特殊攻撃	ブレイズ3、サポート2		

ヘルソルジャー

大きな斧を使った攻撃は強力。鎧もしっかり着込んで防御力もばっちり。1体ずつおびき出して、みんなで袋だたきにして、早くかたずけるのが一番。

HP	35	攻撃力	63
MP	17	防御力	46
素早さ	34	移動力	4
装備	ラージアックス		
特殊攻撃	アタック1		

ウィザード

敵の魔術師で、強力なブレイズの、レベル3の魔法を使って攻撃をかけてくる。この魔法は効果範囲が広いので、かたまって行動するのは危険だ。

HP	37	攻撃力	59
MP	37	防御力	40
素早さ	44	移動力	5
装備	フレイル		
特殊攻撃	ブレイズ3		

リザードマン

人間のように直立して歩き、斧、鎧を人間並みに着込んだトカゲ人間だ。同じ武器を装備していても、体力のあるリザードマンが使うとこんなに破壊力があるのだ。

HP	40	攻撃力	67
MP	0	防御力	45
素早さ	38	移動力	6
装備	ラージアックス		
特殊攻撃			

ワイバーン

コウモリのようなつばさを持ったドラゴンの登場だ。地形に影響されずに移動できる飛行タイプで、機動力が高く、おまけに炎もはく。

HP	46	攻撃力	72
MP	0	防御力	39
素早さ	36	移動力	7
装備			
特殊攻撃	炎、毒		

マスターモンク

モンク系のモンスターで、回復魔法が得意。ヒール2とアンチスペルの魔法を使える。また素手での攻撃も鋭く、そうとうなパンチ力を持つ。

HP	47	攻撃力	66
MP	39	防御力	45
素早さ	31	移動力	6
装備	ブラスナックル		
特殊攻撃	ヒール4、アンチスペル1		

ウォーム

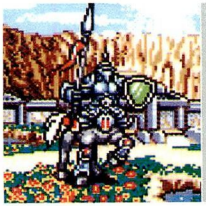
大きなミミズのモンスターで、一発の攻撃力が大きく、かなり強いキャラでも半分近いダメージをくってしまう。おまけに毒も持っているいやなヤツ。

HP	45	攻撃力	75
MP	0	防御力	40
素早さ	34	移動力	5
装備			
特殊攻撃	毒		

オークロード

盾も鎧も赤でコーディネートしてるオシャレな敵。ヘルメットも赤でかわいい。オーク系の第2弾でそれなりにパワーアップ。なかなか手ごわいブタさんだ。

HP	46	攻撃力	73
MP	13	防御力	44
素早さ	37	移動力	5
装備	ヘビーランス		
特殊攻撃	アンチスペル1		



ダークナイト

上から下まで分厚い鎧でかため、強力な威力の槍を装備する敵の騎士だ。ケンタウロスの脚力で、地面を飛ぶように走り、ボウイ達の行く手をさえぎる。

HP	50	攻撃力	76
MP	0	防御力	48
素早さ	40	移動力	7
装備	クロムランス		
特殊攻撃			

ハーピィクィーン

ハーピィの強力版で、こんどはフリーズ2の魔法を使ってくる。魔法の効果範囲が広いので、かたまってると危険だ。急降下キックも健在でかなり手ごわい。

HP	53	攻撃力	81
MP	20	防御力	39
素早さ	43	移動力	7
装備			
特殊攻撃	フリーズ2、魔法封じ		

ザルバード

ミトゥラ神殿を占領していた敵の幹部。射程3、効果範囲が13ブロックにもおよぶ、スパーク2の魔法を使うことのできる。恐るべき相手だ。

HP	80	攻撃力	91
MP	65	防御力	50
素早さ	52	移動力	5
装備			
特殊攻撃	スパーク2、2回攻撃		

ネクロマンサー

敵の魔術師でフリーズのレベル3の攻撃魔法を使ってくる。ネクロマンサー単独だとこわくないが、ダークナイトあたりといっしょに来られるとヒジョーにキビシィ〜。

HP	47	攻撃力	75
MP	42	防御力	44
素早さ	51	移動力	6
装備	フレイル		
特殊攻撃	フリーズ3		

デビルアーミー

全身を黒い鎧でおおい、斧で武装した敵の戦士で、敵部隊の中核をなす。激しい戦闘に耐えられるよう、高い防御と強力な武装を実現している。

HP	60	攻撃力	84
MP	16	防御力	48
素早さ	43	移動力	6
装備	グレートアックス		
特殊攻撃	サポート2		

ケルベロス

3つ首の地獄の番犬と恐れられる犬のモンスター。その鋭い牙で近寄るものをかみ殺す。またその口から炎をはいて、全てのものを焼きつくす。

HP	51	攻撃力	87
MP	0	防御力	44
素早さ	45	移動力	6
装備			
特殊攻撃	炎		

ペガサスナイト

ケンタウロスの体に大鷲の翼を持ち、空を自由自在に駆け回る騎士。ペガサスの高い機動力と、騎士の強さを合わせもつ、無敵の空中騎士だ。

HP	65	攻撃力	81
MP	0	防御力	37
素早さ	47	移動力	7
装備	クロムランス		
特殊攻撃			

ボウマスター

パワーアップしたアサルトシェルを装備して、攻撃力が大幅にアップした、アーチャー系の強力版がこいつだ！

HP	46	攻撃力	87
MP	0	防御力	53
素早さ	40	移動力	5
装備	アサルトシェル		
特殊攻撃			

マッドマン

前に出てきたゴーレムの仲間でゴーレムの強化版だ。なんの武器も持っていないけれど、巨大なこぶしをつかったパンチは脳天にこたえる。

HP	55	攻撃力	95
MP	0	防御力	51
素早さ	41	移動力	4
装備			
特殊攻撃			

シャーマン

敵の僧侶で、回復魔法のオーラ2と、攻撃魔法のヘルブラスト3を使ってくる。僧侶だからといってなめてかかると、大やけどするぞ。

HP	56	攻撃力	82
MP	46	防御力	42
素早さ	40	移動力	5
装備	いのりの杖		
特殊攻撃	オーラ2、ヘルブラスト3		

ドラゴンニュート

灼熱に燃えるヒートアックスを装備している。魔法を持っていないけれど、ヒートアックスにかけられている魔法を使ってくるため魔法に対しても警戒が必要だ。

HP	60	攻撃力	87
MP	0	防御力	42
素早さ	46	移動力	6
装備	ヒートアックス		
特殊攻撃			

カミーラ

鉄球を振りかざすと、燃えた溶岩の雨を降らし、周囲を焼きつくす。体力が99と高いので、周囲にいる取り巻きを倒してから叩かないとつらい。

HP	99	攻撃力	96
MP	0	防御力	52
素早さ	58	移動力	6
装備	鉄球		
特殊攻撃	2回攻撃		

パープルウォーム

グランス島の海岸地帯に生息するウォームの一種。攻撃力が97もあるため、レベルが高くて体力がある仲間でないと、こいつの攻撃に耐えるのはむずかしい。

HP	58	攻撃力	97
MP	0	防御力	46
素早さ	43	移動力	5
装備			
特殊攻撃	毒		

グリフォン

半獣半鳥のモンスターで、攻撃力96も持っている。魔術師などの防御力の弱いキャラは、気をつけないと、このグリフォンにくわれてしまうので注意。

HP	60	攻撃力	96
MP	0	防御力	45
素早さ	48	移動力	7
装備			
特殊攻撃			

カオスウィザード

見かけはじいさんで弱そうだが、なんとブレイズレベル4の魔法を使えるすごい魔術師だ。渦巻く火炎は、あたかも火竜が踊っているように見える。

HP	53	攻撃力	86
MP	49	防御力	48
素早さ	59	移動力	5
装備	グレートロッド		
特殊攻撃	ブレイズ4		

ボウライダー

何本もの矢を、いっぺんに発射できるハイパーキャノンを装備した敵の騎士だ。攻撃力と防御力のバランスが高く、この先しばらくこいつに悩まされる。

HP	61	攻撃力	95
MP	0	防御力	55
素早さ	44	移動力	7
装備	ハイパーキャノン		
特殊攻撃			

ミストデーモン

気体生物で空気中を自由に移動することができ、攻撃の瞬間プラズマ化し大きな破壊力を発散する。またコンフューズのレベル2の魔法も使ってくるぞ。

HP	68	攻撃力	?
MP	28	防御力	41
素早さ	51	移動力	6
装備			
特殊攻撃	コンフューズ2、魔法封じ		

プリズムフラワー

ナスカーシップを撃ち落とした植物で、射程内に敵をとらえると、レーザー光線を発射する。その光線上にいたものはすべてダメージを受ける。

HP	62	攻撃力	20
MP	0	防御力	55
素早さ	44	移動力	0
装備			
特殊攻撃	光線		

エグゼキューター

大きな鎌を自在に操る敵の刺客。攻撃力は高いが、防御力はそうでもないので、倒すのはそれほど手こずらない。たまにバトルソードを落とすこともある。

HP	64	攻撃力	92
MP	0	防御力	46
素早さ	45	移動力	6
装備	バトルソード		
特殊攻撃	魔法封じ		

ミノタウロス

ギリシャ神話でおなじみのモンスター。強力なアトラスの斧を装備して、攻撃力98をほこる。アトラスの斧の魔力を使うとブレイズと同じ効果がある。

HP	58	攻撃力	98
MP	0	防御力	51
素早さ	44	移動力	5
装備	アトラスの斧		
特殊攻撃			

ヘルハウンド

3つの口から地獄の火炎を吐き出して、近寄るものを焼きつくす。また通常の攻撃力もゲージを振り切るほど強力になっていて、まさに地獄の番犬と呼ぶにふさわしい。

HP	62	攻撃力	?
MP	0	防御力	49
素早さ	50	移動力	6
装備			
特殊攻撃			

イビルビショップ

僧侶系のキャラでありながら、グレートロッドを装備して攻撃力95もある。魔法はオーラ2にヘルブラスト3と攻撃、回復ともに充実している。

HP	64	攻撃力	95
MP	51	防御力	48
素早さ	46	移動力	5
装備	グレートロッド		
特殊攻撃	オーラ2、ヘルブラスト3		

レッドバロン

鎧を鮮血で赤く染め抜いた悪魔軍の将軍でその正体は謎。HPも攻撃力もゲージを振り切っている。暗黒の剣を使うと、一瞬にして魂を抜き取られ即死してしまう。

HP	?	攻撃力	?
MP	0	防御力	54
素早さ	62	移動力	6
装備	暗黒の剣		
特殊攻撃	魂をぬく、2回攻撃		

ホワイトドラゴン

巨大なドラゴンがボウイ達の行く手をさえぎる。その口から吹雪吐き出して全てを凍りつける。攻撃力は強烈で手間取ると全滅につながる地獄からの使者だ。

HP	66	攻撃力	?
MP	0	防御力	50
素早さ	53	移動力	6
装備			
特殊攻撃	吹雪		

ヘルガンナー

バスターショットを内部に搭載する戦車。機動力は低いが、射程の長いバスターショットで3ブロックもの遠距離から攻撃をかけてくる。

HP	60	攻撃力	97
MP	0	防御力	56
素早さ	45	移動力	4
装備	バスターショット		
特殊攻撃			

サイクロプス

ひとつ目の巨人。いにしえの塔の前に待ちかまえている。強靭な肉体を使ってメガトン級のパンチを出して攻撃してくるぞ。その底知れぬパワーは計り知れない。

HP	64	攻撃力	?
MP	0	防御力	51
素早さ	46	移動力	5
装備			
特殊攻撃			

バーストロック

突然地中からわき出して、勝手に爆発して破片をまわりにまき散らし、周囲にいるもの全てにダメージをあたえる。攻撃しても爆発するので無視するのが一番。

HP	45	攻撃力	0
MP	0	防御力	60
素早さ	43	移動力	4
装備			
特殊攻撃	自爆(周囲3ブロック)		

ゲシュプ

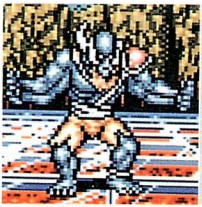
逃げ足だけは一流に速く、なかなか戦うことができない。戦うことより裏に回って陰謀をめぐらすのが得意のようだ。フリーズ4の魔法を使えるので油断できない。

HP	?	攻撃力	?
MP	?	防御力	51
素早さ	63	移動力	6
装備	フレイル		
特殊攻撃	フリーズ4、2回攻撃		

ヒドラ

3つ首の蛇のモンスターで、古えのほこらを守る最後の番人。強そうに見えてもしょせん蛇なので、フリーズの冷凍魔法を使えば効果バツグン。

HP	70	攻撃力	?
MP	0	防御力	62
素早さ	50	移動力	4
装備			
特殊攻撃			



カオスウォリアー

古えの塔へ入ったところで始めて出てくるモンスターで、4本の手が特徴的。このへんのモンスターになってくると、レベルの低いキャラは虫けら同然にやられる。

HP	76	攻撃力	?
MP	23	防御力	50
素早さ	54	移動力	5
装備			
特殊攻撃	アタック1		

デーモン

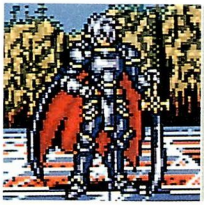
ちょっと太りすぎのデーモン。羽を持っているので、空中を飛行してくるため、やっかいなヤツ。さらに、伝家の宝刀のスパーク2をかけてくる。

HP	75	攻撃力	?
MP	38	防御力	50
素早さ	55	移動力	6
装備			
特殊攻撃	スパーク2		

デーモンマスター

究極の魔術師、デーモンマスター。攻撃力は99とこのあたりのモンスターの中では控えめだが、本当の実力はフリーズ4。これをくらったら、身にしみて分かる。

HP	73	攻撃力	99
MP	68	防御力	50
素早さ	65	移動力	6
装備	神秘の杖		
特殊攻撃	フリーズ4		



オッドアイ

能力があまりにも高すぎて、HPとMPのゲージが反転して緑色になっている。オッドアイビームで攻撃されると、1度に何人もダメージを受けるので、注意しよう。

HP	?	攻撃力	?
MP	?	防御力	54
素早さ	67	移動力	6
装備	カウンターソード		
特殊攻撃	ねむり、2回攻撃		

カオスドラゴン

古えの塔の空中で、ボウイ達を歓迎しようと牙を研いでまっている。空を飛べるのでどこから攻めてくるか分からない。油断すると吹雪をくらうぞ。

HP	83	攻撃力	?
MP	0	防御力	48
素早さ	57	移動力	6
装備			
特殊攻撃	吹雪		

デスゴッド

デスゴッドの持つ大きな鎌は、斬られたものを混乱させる魔力を持っている。魔法でもコンフューズの魔法を使えるので、混乱しての同士討ちには注意しよう。

HP	82	攻撃力	?
MP	31	防御力	49
素早さ	57	移動力	6
装備	バトルソード		
特殊攻撃	コンフューズ2		

ブルー

僧侶系のモンスターの最強のもので、強力なオーラ3の回復魔法を持ち、ヘルブラスト4も持っている。こいつをまずなんとかしないとすぐに回復されてしまう。

HP	72	攻撃力	?
MP	60	防御力	54
素早さ	51	移動力	5
装備	聖者の杖		
特殊攻撃	オーラ3、ヘルブラスト4		

ホースマン

騎士系のモンスターの最強のもので、強力な破壊力を持つバスターショットを装備している。また強靭な足で高速で移動するので遠くにいても安心できない。

HP	67	攻撃力	?
MP	0	防御力	57
素早さ	55	移動力	7
装備	バスターショット		
特殊攻撃			

イビルビースト

地上を歩行する小型の竜で、しっぽの針に刺されると眠りに落ちてしまう。体力は高い方だが、防御力が若干低い分多少倒しやすい相手かも？

HP	84	攻撃力	?
MP	0	防御力	51
素早さ	60	移動力	6
装備			
特殊攻撃	ねむり		

デビルグリフォン

グリフォン系のモンスターの最強のもの。口から火炎をはき、空を飛ぶ。ほかの敵と戦闘中に飛び込んでこられると引っかき回されてどうしようもなくなる。

HP	89	攻撃力	?
MP	0	防御力	47
素早さ	59	移動力	7
装備			
特殊攻撃	炎		

ガラム

悪魔に体をのっとられたガラム王の変わりはてた姿。悪魔に魂をうばわれているせいか、その能力は人間のレベルをはるかにこえている。

HP	?	攻撃力	?
MP	?	防御力	50
素早さ	62	移動力	6
装備	デーモンロッド		
特殊攻撃	デーモンブレス、2回攻撃		

パイロヒドラ

ヒドラ系のモンスターの最強版。自分の受け持ったところを良く守り、要所要所に配置されたパイロヒドラを突破しないと、最終目的地まで到達するのは不可能。

HP	80	攻撃力	?
MP	0	防御力	53
素早さ	55	移動力	4
装備			
特殊攻撃	炎		

アークデーモン

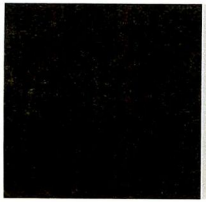
デーモン系モンスターの最終進化版。体の色は赤鬼のように赤く、けたはずれの破壊力を持っている。どこからともなく飛んできて、カミナリを浴びせてくれる。

HP	99	攻撃力	?
MP	65	防御力	46
素早さ	61	移動力	6
装備			
特殊攻撃	スパーク3		

ゼオンガード

プリズムフラワーに似た魔法植物。神殿の要所に置かれていて、侵入者に対して自動的にレーザー攻撃をかける。光線上のものは例え味方でもダメージをあたえる。

HP	?	攻撃力	?
MP	?	防御力	54
素早さ	64	移動力	5
装備			
特殊攻撃	光線		



HP	?	攻撃力	?
MP	?	防御力	?
素早さ	?	移動力	0
装備	?		
特殊攻撃	?		

冒険者へのアドバイス

●あまり先を急がず、たまには寄り道もしてみよう。一度行った町や村でも、またあとで行ってみると何か新しい発見があるかもしれない。

●戦闘では、まず敵の初期配置を調べて、敵をいくつかのグループに分けて作戦を立てよう。近くの敵グループからじっくりと順番に撃破していくのだ。

●足の遅い仲間に進軍速度を合せよう。置いてけぼりにされた仲間は戦闘に参加できず、なかなかレベルが上がらないぞ。

●地形効果を有効に利用しよう。特に防御力やHPの高い敵は、地形効果の低い場所に誘導して叩け!!　逆に、味方はなるべく地形効果の高い場所を確保せよ。

●戦闘中、僧侶系の仲間にはHPの回復に専念させよう。小さなダメージでもMPや薬草をけちるな。地道だが確実に経験値を獲得できるので、レベルアップも思いのほか早い。

●仲間全員に薬草を持てるだけ持たせておき、戦闘中に手の空いた者は僧侶に次々と渡してやろう。僧侶系以外の者が回復アイテムを使っても1ポイントしか経験値がもらえないので、緊急の場合以外は自分で使うのはソンだぞ。

●プリースト系の敵には、どんどんヒールを使わせてやれ。敵のHPが回復すれば、こちらから攻撃できる回数が増えるので、経験値を多めに稼げるのだ。

●射程の長い武器や魔法を使う敵、空を飛ぶ敵には気をつけろ。まだ距離が十分あると思って油断していると、不意を突かれることがある。

●敵が効果範囲の広い魔法を使ってくる可能性があるときは、味方をあまり密集させないこと。効果範囲が「大」の攻撃魔法はダメージも大きく、密集しているところを狙われると大被害を受けるぞ。

●敵の強烈な一撃や連続攻撃など、予測不可能な大ダメージに気をつけろ。これに対処するには、仲間のHPをこまめに回復させておくしか方法はない。

●1ターンに2回行動するボスキャラには、特に要注意だ。2回の攻撃がどんな間隔で来るか全く予測できない。立て続けに2回攻撃を食らうこともありうる。

●ダオなどの召喚魔法は、効果範囲内に敵が複数いるとダメージが均等に分散される。大きなダメージをあたえたいときは、1匹だけに狙いをしぼろう。

●サポートを覚えている仲間がいるのなら、積極的にサポートを利用しよう。仲間の防御力が大幅に上がるので、攻撃力の高い敵と戦うときは効果絶大だ。効果が3ターンしか続かないので、サポートをかけるタイミングも重要だぞ。

SHINING FORCE II
～古えの封印～
攻略ガイド
万が一悪しき力働くとき
神の力、また貴い人を選ばん。
正しき力を信じるがよい。
剣を取り、悪魔の口に食らわせよ。

「古えの封印」の冒険の始まり

その日、グランス島は季節はずれの嵐にみまわれた…

雷鳴の轟く中、腕利きの盗賊ジッポは、ふたりの手下を引きつれて古えのほこらを探索していた。ジッポの今日の獲物は、このほこらにあるという伝説の宝、光のジュエルと闇のジュエルだ。

ジッポは首尾よく隠し部屋の入り口を探りあて、光と闇のひと組のジュエルを手に入れることができた。だがそのとき、伝説のジュエルを失った古えのほこらが、まるで怒りに震えるがごとく激しく揺れ始め、ジッポ達はあわててほこらから逃げ出した。

ちょうど同じころ、古えのほこらの北に位置するグランシール国にそびえる古えの塔に、轟音とともに落雷が起きた。この季節はずれの嵐のせいか、妙に心落ち着かないグランシール王の胸に、いよいよ悪い予感がつのる。

王のもとに報告に来た見回りの兵士によれば、落雷のせいで古えの塔の開かずの扉が開かれてしまったという。

これはいったい何の予兆なのか。王座の間でひとり思いをめぐらすグランシール王。そしてその背後に、音もなく忍び寄る怪しい影が……。

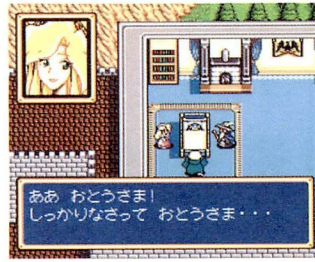
1 グランス島南部

はるかな昔よりグランス島にそびえ立つ古えの塔。その開かずの扉がいま開かれ、恐ろしいものがうごめき始める。

グランシール国

グランシール国は、グランス島南部の海岸沿いにある平和な国だ。ここ数十年の間、グランシール国は戦争を経験しておらず、兵士達もヒマを持てあましぎみだ。

嵐の一夜が開けたグランシールの町でも、いつも通りの平和な一日が始まろうとしている。しかし、グランシール城の中では大変な騒ぎが持ち上がっていた。グランシール王が突然苦しみだし、その原因が誰にもわからないのだ。



◀苦しむグランシール王。大賢者アストラルは、この謎の病気の原因は、古えの塔と何か関係があると直感した。

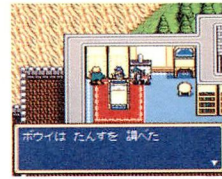
西の塔

グランシール城の西の塔は、城の裏手の古えの塔に通じている。古えの塔は神聖な場所なので、王家の者以外は立入禁止なのだ。

古えの塔

古えの塔は別名グランドシールとも呼ばれ、グランシール国ができる前からここにあった。グランシールの国名も、この塔の呼び名に由来する。

エリス姫の部屋



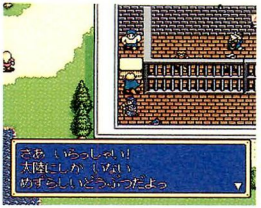
グランシール城の最上階に、エリス姫の部屋がある。本棚には、いかにも女の子らしい読み物がある。そしてタンスの中には…。おおっと!!

主人公の家

グランシールの町はずれに、この物語の主人公、ボウイの家がある。ボウイのお父さんはすでに亡くなってしまったらしく、お母さんとふたりきりの生活だ。家の前に置かれたタライには昨日の嵐の雨水がたまっているが、これが思いっきりマズイぞ!!

アストラルの学校

アストラル賢者は町に学校を開き、自ら先生となって町の子供たちに勉強を教えている。もちろんボウイも、アストラルの生徒だ。学校の地下は、アストラルの書斎になっている。アストラルの蔵書の中には、子供が見てはイケナイ本もあったりして。



ペットショップ

町の中でひときわ大きい建物はペットショップだ。ここでは、パルメキア大陸の珍しい動物が売られている。といっても、この動物達は言葉をしゃべるし、人間と変わらない感情も持っているのだ。これはもう人身売買といってもいいムゴイ仕打ちである。

船着き場

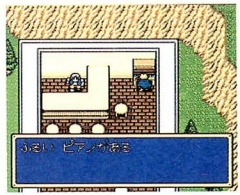
グランシール国は海が近いだけあって、漁業が盛んのようだ。漁師達は今日も、朝早くから漁に出かけてしまい、船着き場には一隻も残っていない。そのうちに船が漁から帰ってきたら、見物に行くのもいいかもしれないぞ。大漁だといいな。

グランシールの町 ショップリスト	
武器屋	ショートソード、ショートスピア、ショートアックス、木の杖、ショートナイフ
道具屋	薬草、回復の実、毒消し草、天使の羽根

イール村

イール村はグランシール国の北西にある、これまた平和な村だ。

ここの生活はあまりに退屈なので、村の若い連中の中には村を出たいと思っている者や、兵士にあこがれている者も多い。



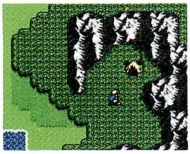
◀酒場の片隅に置かれた古ぼけたピアノ。音はまだちゃんと出るのかな。

ハウエルの家

イール村の北、人里離れた一軒家に、歴史学者のハウエルが住んでいる。ハウエルはグランス島の歴史にくわしく、グランドシール、すなわち古えの塔の研究家なのだ。

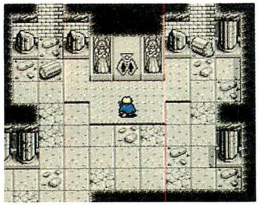
▶ハウエルの弟子、カズンの案内でボウイ達はハウエルの家を訪ねるのだが……。

古えのほこら



グランシール国から南に進むと、古えのほこらがある。盗賊のジッポによってここから持ち去られた光のジュエルと闇のジュエルには、いったいどんな秘密があるのだろうか。

◀古えのほこらに来る必要はまだないが、どんな場所なのか一度見ておこう。



▶ジュエルがはめ込まれていた場所の近くには、ジッポが中身を取らなかった宝箱も。

ほこらの中に入ると、まず倒れた柱が邪魔で取れない宝箱が目につくが、取れないものはどうしようもない。しょうがないのでさらに下のフロアに進むと、そこがふたつのジュエルの安置されていた場所。この古えのほこらと古えの塔の関係は?

ガラム国

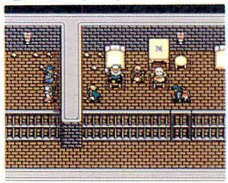
グランシール国の北方に城をかまえるガラム国は、長らくグランシール国の友好国であった。だが、今やガラム国はその友好関係を放棄し、グランシール国に対して侵攻を開始しようとしている。

この侵攻はガラム王の強硬な決断によるものだが、なぜ急にグランシール国を攻めなければならないのか、兵士達や国民達は疑問を感じている。ガラム王の真意は、はたしてどこにあるのか？

◀ガラム王は、グランシール国への侵攻開始を兵士達に宣言した。

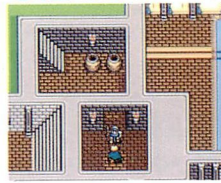
▶王の決断に納得できぬまま、あくまで忠誠をつくそうとする勇者レモン。

地下牢



ガラム兵に捕まり、城の地下牢に放り込まれてしまったボウイ達。ここには、王の決定に反対して牢に入れられた人達も。

通せんぼ〜!?



見張りがガラム城内の宝物庫をしっかりガードしている。セリフがちょっとびびっているけど、どいてくれないのだ。

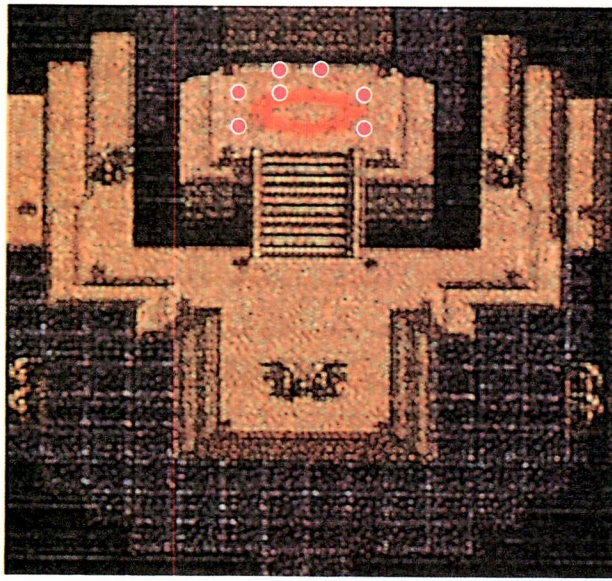
北の門

ガラムの町には、グランス島の北部に抜ける門がある。ガラム国から北の地方は、恐ろしい怪物がうろつく未開地だという。

ガラムの町　ショップリスト	
武器屋	ショートソード、ショートスピア、ブロンズランス、ショートアックス、木の杖 ショートロッド、ショートナイフ
道具屋	薬草、回復の実、毒消し草、天使の羽根

戦闘① 古えの塔の広間

敵部隊	ギズモ×6
勝利条件	敵全滅



最初の戦闘なので、まずは肩ならしといったところ。一気に進んでいくと敵がどっと集まってきて袋叩きにされてしまうから、少しずつ進んで、ギズモ達をなるべく1匹ずつおびき寄せて倒せ。

ギズモは、ボウイとヒューイが1回ずつ攻撃すれば倒せるはず。サラはヒールや薬草を使って、ボウイ達の戦いを援護しよう。

▲敵もよわいが、こちらも弱い。HPが十分でも強烈な一撃や連続攻撃を受けると危ないぞ。

戦闘② イール村へ

敵部隊	ペースト×4、ヒュージラット×2
勝利条件	敵全滅

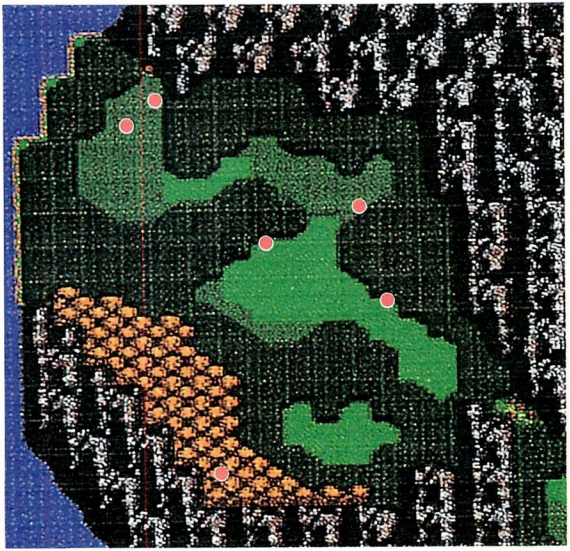
戦闘①のあとで町の店が営業を始めるので、まずボウイとヒューイの装備を買い替えたい。薬草もなるべくたくさん買っておこう。

敵は大きく分けて3グループ。少しずつ進みながら敵の動きをさぐり、1グループずつ撃破していく。敵が大きく移動して攻撃してきたら、すかさず袋叩きにしてしとめるのだ。敵の攻撃力が少し高いので、いっぺんにたくさんの敵を相手にしないのがコツ。また、経験値をうまく配分して、仲間のレベルをそろえる工夫も必要だ。サラには、ヒールや薬草をガンガン使わせて経験値を稼がせよう。

▲この戦闘からジャジャが参加。まず他の仲間との差を取り戻すため、優先的に経験値を稼がせろ。

戦闘③　ハウエルの家へ

敵部隊	ベースト×3、ヒュージラット×2、オオコウモリ×1
勝利条件	敵全滅



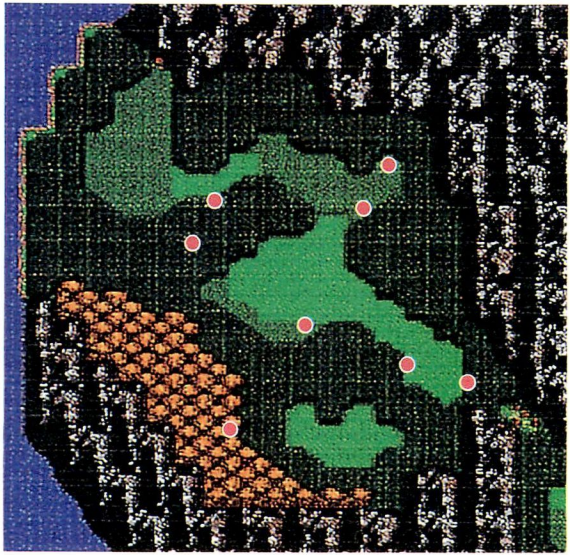
このフィールドには森が多い。森は地形効果が高く待機や防御には最適な場所だが、移動コストが高い。足の遅い仲間がヘタに森の中に入り込むと、なかなか抜け出せずに困ることがあるぞ。

この戦闘から登場するオオコウモリは飛行キャラだ。森の上でも移動コスト1で移動できるので、こいつの移動可能範囲には十分注意しよう。また、こいつに攻撃されると眠らされてしまうことも。

▲オオコウモリの攻撃力と防御力は、ここで戦う敵の中では一番高い。集中攻撃で早めに倒そう。

戦闘④　ハウエルの家〜イール村

敵部隊	オオコウモリ×3、ガラムソルジャー×3、ガラムアーチャー×1
勝利条件	敵全滅

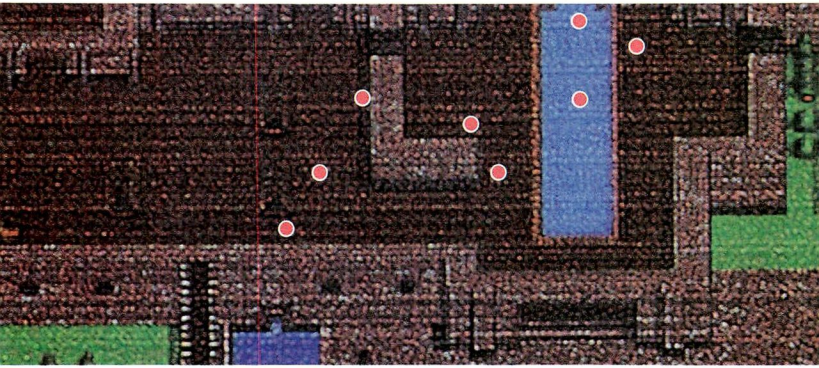


要注意の敵キャラは、弓の間接攻撃をするガラムアーチャー。アーチャーというとひ弱な印象が強いが、ガラムアーチャーは意外にも防御力が高く打たれ強い。おまけにHPまで高く、いっしょに出てくるガラムソルジャー以上の実力を持っている。攻撃力もあなどれない。アーチャー系の敵と戦うときは、相手の移動距離に武器の射程距離をプラスして考え、距離が離れていても油断しないことだ。

▲この戦闘からカズンが仲間に。カズンをどんどんきたえて、ブレイズのレベルを上げよう。

戦闘⑤　ガラム城内

敵部隊	ガラムソルジャー×3、ガラムアーチャー×2、ガラムメイジ×2、ガラムナイト×1
勝利条件	敵のボスを倒す



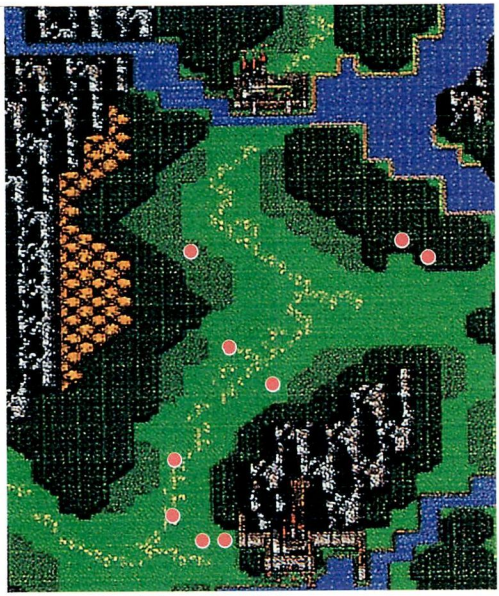
ガラムアーチャー、ガラムメイジ、ガラムナイトと、間接攻撃をしてくる敵が多い。ガラムソルジャーの直接攻撃との2段構えの攻撃に用心しよう。特に、ガラムナイトの攻撃力が高いので、仲間のダメージがまだ少ないから、などと思っているとあぶない。これはどんな戦闘についても言えることが、どんな小さなダメージでも軽視せず、早め早めの回復がかんじんだ。

ガラム城内では地形効果が期待できないから、どこで戦っても同じようなものだが、壁などの障害物で仲間の移動が制限されてしまうことがある。障害物を回り込んでの移動は、それだけ多くの移動力が必要だ。先に移動を終了した仲間が、ほかの仲間の行動を制限してしまうこともあるので注意しよう。そのあとに行動の順番が回って来た仲間は、仲間が邪魔で敵が攻撃できない場合もあり得る。

▲ガラムメイジのブレイズVL1。これだけなら平気だが、そのあと他の敵に攻撃されると危険。

戦闘⑥　グランシールへ

敵部隊	ガラムソルジャー×3、ガラムアーチャー×1、ガラムメイジ×2、ガラムナイト×2 プリースト×1
勝利条件	敵全滅



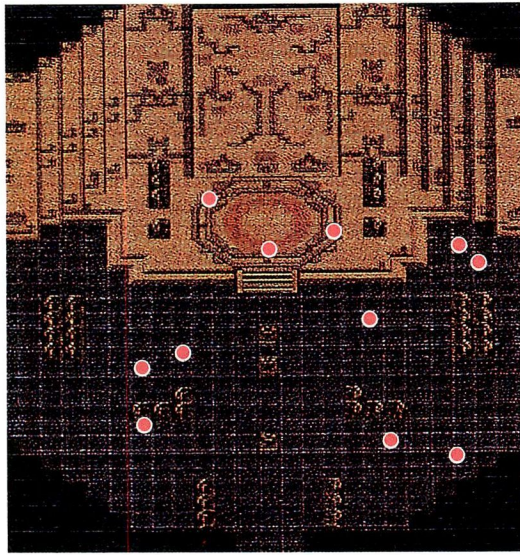
どんな戦闘でも、一度にあまり大きく進むのは危険だ。いっぺんに複数の敵グループの標的にされ、袋叩きにされるのは目に見えている。小さく進んでは敵の出方を探り、1匹ずつ、1グループずつおびき寄せて戦おう。

初登場のプリーストは、経験値稼ぎのいいカモ。すぐに倒してしまわずに、死なない程度にダメージをあたえて、わざとヒールを使わせてやる。プリーストのMPがなくなるまでこれをくり返すのだ。

▲プリーストがヒールを使った。これでまた攻撃できるので、それだけ経験値が多く手に入る。

戦闘⑦　古えの塔　地下大広間

敵部隊	ガラムアーチャー×3、ガラムメイジ×1、ガラムナイト×3、プリースト×1 ダークスモーク×1
勝利条件	敵全滅



アンチスペルの魔法を使うダークスモークが新登場。魔法を使う仲間は、特に要注意の相手だ。薬草で経験値がもらえるサラならまだ許せるが、カズンの場合は、魔法を封じられるとただのでくの坊になってしまうぞ。

今までリターンを使わなかった場合、この戦闘で仲間全員がレベル8～9くらいまで育てば、首尾は上々といったところではないだろうか。

▲ダークスモークはこの戦闘で最強の敵。動きをしっかりマークする必要がある。

2 パルメキア南大陸①

グランス島を脱出したグランシールの人々は、長い航海ののちにパルメキア大陸へ。今日からここがボウイ達の新しい故郷だ!!

ニューグランシール国

無事にパルメキア大陸に着いたまでは良かったが、乗ってきた船は強引な上陸のおかげで大破、ボウイ達はもはやグランス島に戻ることはできなくなってしまった。

しかし、グランシールの人々はこんなことではへこたれない。さっそくこの地に新たなグランシール国を建国することに決め、使える物は何でも使えとばかりに、壊れた船から板をひっぱがして国作りの材料にしてしまうのであった。

◀大臣とアストラルが中心となって、この地にグランシール国を再建していくことに。

だけど王様は元気がない

国のみんなは気合いを入れて新しい国作りに励んでいるのだが、肝心のグランシール王はまるで元気がない。エリス姫がいなくなってしまったことですっかり気が抜けてしまい、国作りのことは大臣とアストラルにまかせっきりだ。

本陣

新しいグランシール城には、本陣がもうけられている。別に本陣で何をするというわけでもないのだが、仲間達の普段の話が聞けるのはここだけなのだ。

たまには本陣に来て、新しく増えた仲間の話でも聞いてみよう。

へんな鳥がやって来た!!

グランシールの住人は、そろいもそろって珍し物好き。ヘンな鳥が町にやって来たといっては、店の主人から教会の神父さんまで、町中が総出で見物に集まってしまうのだ。ところでこのヘンな鳥、実はとんでもなく高貴な生き物なのである。

ボウイの父親って、どんな人?

ボウイの父親はグランシールの兵士長を務めた立派な人物。しかも、お母さんが言うには好奇心の強いやじ馬だったそうだ。う〜む、やじ馬で立派な人物!! きっといいオヤジだったに違いないぞ。

かっこいい爆薬が完成

崩壊前のグランシールの町で、イオウを探していた発明家の男を覚えているだろうか。彼はついに、イオウから爆薬を作ることに成功したという。爆薬が完成したのはめでたいが、ヘタに扱えば大怪我をするという危険な代物だ。

ニューグランシールはまだまだこれから!!

◀ニューグランシール城の中には、宝もないのにさっそく宝物庫が。お城だってまだ木造っぽいのに、宝なんて10年早いぞ。

◀一番かわいそうなのがこの神父様。雨ざらしの教会でボウイ達の冒険を見守って下さるとは、まさに聖職者の鑑である。

ニューグランシールの町 ショップリスト	
武器屋	ショートソード、ミドルソード、ブロンズランス、スピア、ショートアックス ハンドアックス、木の杖、ショートロッド、ショートナイフ
道具屋	薬草、回復の実、毒消し草、天使の羽

北の洞くつ

北の石切り場の近くにある洞くつの入口は、1年前にボウイ達が大陸に上陸したときに岩が崩れて、ふさがれたまま。中はどうなっているのだろうか。

リブル村

ニューグランシール国の東に、開拓者達が住むリブル村がある。この村の人達は、ニューグランシール国に対して異常なまでの警戒心を抱いている。

どうやらここの村人達は、パルメキア大陸をニューグランシール国が植民地化しようとしていると信じ込んでいるらしい。勘違いもいいところだ。

考古学者のケセラン

リブル村には、ふたりの考古学者が住んでいる。港町ハッサンの学者のロイドの弟子、ケセランとパセランだ。この地方には古代の遺跡が多く存在するという。ケセランの研究によると、このリブル村のどこかにも古代遺跡があるらしいのだが、そこへの入口が見つからないのだそうだ。

もうひとりのパセランのほうは、今は旅に出ていて留守みたい。

◀パセランは、奥さんをほったらかしにして冒険に出かけてしまっている。

この木なんの木、気になる木?

リブル村の中央に、ドーンと生えているでっかい木。村人達の話を聞いてみると、この大木には何か秘密がありそうだ。木を調べると、何かをはめ込むような穴が見つかるのだが……? それらしいアイテムが手に入ったらためしてみよう。

行方不明の戦士パパ

リブル村には、お父さんが北の洞くつで行方不明になってしまったという親子もいる。なんでも、そのお父さんというのは強い戦士らしい。お母さんはとても心配しているが、子供のほうは健気に、パパは大丈夫だと信じているぞ。

なんと、港町ハッサンの直営店!!

リブル村の店には看板がないが、これが実はちゃんと読むことができる!! 見えない看板を見つけたからって、別に何かいいことがあるわけでもないんだけど……。表からでも裏からでも読めるが、これはどこの店も同じなのだ。

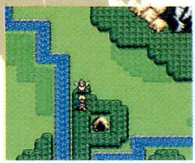
聞いてビックリ!! リブル村の人々のルーツは…?

ボウイ達の冒険には直接関係はないが、この村ではとても興味深い話が聞ける。なんとリブル村の人々の先祖は、ずっと昔に南のルーン大陸からこの地に渡ってきたらしいのだ!! ルーン大陸といえば知る人ぞ知る、前作のシャイニング・フォースで剣士マックスを主人公とする「神々の遺産」の冒険の舞台となった場所。ルーン大陸の人々はここから南の港町ハッサンのあたりに上陸し、その子孫達がさらに開拓の旅を続けて北上、ここに村を作ったのである。

港町ハッサンに行けば、剣士マックスについてさらに詳しい話が聞けるぞ。

◀開拓の旅は北の山脈に阻まれて中断している。でも、またいつか旅を再開するそうだ。

リブル村 ショップリスト	
武器屋	ショートソード、ミドルソード、ブロンズランス、スピア、ショートアックス ハンドアックス、木の杖、ショートロッド、ショートナイフ、ダガー、木の矢
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽



リブルの南の遺跡

リブル村から川に沿って南下していくと、やがて小さなほこらが見えてくる。リブル村のパセランが、今ここで遺跡を調査中だ。

パセランの先生のロイドは、古代の石を継ぐ者がパルメキア大陸のどこかにいると言っているそうだ。その古代人の住むほこらは、パセランの研究では、このあたりか、それともももっと東の方にあるはずとのことだが。

◀冒険に出たというわりには、パセランは意外と村の近くにいたりして。

暗闇洞くつ

ピーターの故郷のボルカノ山へ行くには、リブル村から川づたいに東へ進み、さらに北の暗闇洞くつを抜けなければならない。この洞くつの中は、呼び名の通り真っ暗だ。

ボウイたちといっしょに旅をしているけど、ピーターはまだ仲間じゃないのよね……

ピーターは部隊表にも出てるし、本陣に行けばちゃんとほかの仲間達といっしょに待機している。でもコイツが、戦闘中はまったく言うことを聞いてくれないのだ。とりあえず今のところはあんまりあてにならないので、必要のない荷物持ちの役でもやっていてもらおう。

◀とぼけた顔してるけど、これでもいちおうフェニックスの末裔。

◀こうこう、その敵にとどめを刺す役目はお前じゃないっつ〜のにぃ。

ポルカ村

ボルカノ山のふもとのポルカ村は、獣人の生れ故郷だ。もちろん人間も住んでいるが、人間以外の種族の姿も多く見受けられる。かつては好戦的な種族だった獣人達も、平和な時代が長く続いたため、今では戦い方を忘れかけているようだ。なんでも、毛深いことが一人前の獣人の証拠だとか。

ボルカノン様はお怒り？

ポルカ村の村長の話では、ボルカノ山のボルカノン神の機嫌が、近頃どうも良くないらしい。ボルカノ山の噴火が日増しに増えているのだ。村長からボウイ達がそんな話を聞いているところへ、またまたでっかい爆発がもう一発!!

起き上がれないぞ、カメじいさん

ポルカ村の中を歩き回っていると、ひっくり返って困っているカメじいさんを発見!! カメはひっくり返ったら自分じゃ起き上がれないのだ。このイベントのあと、同じ場所にまたカメじいさんがいるが、今度は正真正銘、本物のカメじいさんだ。

行き倒れの少年

ボウイ達が村人達の話を聞いて回っていると、大怪我を負った少年が村に転がり込んできた!! どうやら山のほうからやって来たらしいが、もうほとんど瀕死の重症。特に、目にひどい傷を負っているようだ。この少年の命は助かるのだろうか？

ポルカ村 ショップリスト	
武器屋	ミドルソード、ロングソード、ブロンズランス、スピア、ショートアックス、ハンドアックス、ショートロッド、ブロンズロッド、ショートナイフ、ダガー、木の矢
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

ビドー国

ポルカ村を出てボルカノン山道を登ると、岩肌をくりぬいて作られたビドー国に着く。ここは、ボルカノン神に仕える鳥人達の住む国だ。

ビドー国では今、厳重な警戒態勢がとられている。それもそのはず、ボルカノン神の結界を破って侵入してきた悪魔軍と、鳥人達の間で、戦闘が行われたばかりなのだ。その戦いでは、ボルカノン神が自ら出向いて悪魔軍を打ち破ったという。

◀ビドー国を良く知るピーターも、この厳しい警戒に戸惑い気味だ。

悪魔軍の隊長は強かった!!

ビドー国の軍隊が悪魔軍に勝利できたのも、ボルカノン神の力があったからだ。鳥人達だけでは、悪魔軍の隊長に太刀打ちできなかったらしい。ボルカノン神でなければ勝てないほどというから、その悪魔軍の隊長はとてつもなく強いヤツに違いない。

悪魔軍襲来の目的とは?

今回のビドー国と悪魔軍との戦いでは、ひとつ妙なことがある。確かに悪魔軍の隊長は手強かったが、ビドー国を攻めるにしては全体の戦力が少なすぎたのだ。もしかすると、悪魔軍は別の目的でこのボルカノ山に侵入したのではないのか?

改心した悪魔クリード

そもそも悪魔族は、かつて起きた神と悪魔の戦いで、強力な者はほとんど滅ぼされてしまっている。地上に残っている悪魔で本当に強いと言えるのは、今は改心してパルメキア大陸の南西のはずれに住んでいるクリードぐらいなものだそうだ。

悪魔軍の隊長の行方

ビドー王の部屋では、今回の戦いについて報告が行われている。ボルカノン神との戦闘で痛手を負った悪魔軍の隊長は、鳥人達の追撃をかわして逃げのびてしまい、残念ながら行方がつかめない。その隊長はグランス島から来たらしいなんて話も……。

悪魔王ゼオンの封印

ビドー国のルド王子は、ボルカノン神の言いつけでニューグランシール国へ行き、アストラルに会ってきたらしいぞ。それで、グランス島で悪魔王ゼオンの封印が解かれてしまったことがわかったという。ゼオン、それは悪魔族の最強の王だ!!

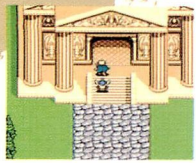
はばたけ、明日の鳥人戦士たち!!

ビドー国には、まだ幼い鳥人の子供たちが何人かいる。外で遊ぶのを禁止されて不平を言ったり、一所懸命に空を飛ぶ練習をするんだけど、なかなかうまく飛べなかったり……。やっぱりまだ子供なんだね。でも、この子供たちの中から、いずれたくましい鳥人戦士が生まれるのかもしれないな。

◀空を飛ぶ練習をする鳥人の子供。早く上手に飛べるようにがんばれよ。

◀こちらは、子供を寝かしつけているママ鳥人。お母さんも苦労します。

ビドー国 ショップリスト	
武器屋	ミドルソード、ロングソード、スピア、スチールランス、ハンドアックス ミドルアックス、ショートロッド、ブロンズロッド、ダガー、ナイフ、木の矢、鉄の矢
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根



ボルカノン神殿

ボルカノ山の頂上に建てられたボルカノン神殿。ボルカノン神は、ここから地上の全てを見守っている。さあ、ついに偉大なるボルカノン神に会うときが来た!!

伝説の不死鳥、フェニックス

神殿の入口にいる鳥人は、フェニックスの伝説について教えてくれる。これまでの戦闘でピーターを死なせてしまったことがある人なら、もうわかっていると思うけど、ピーターは不死身なので教会で生き返らせてもらう必要がないんだね。

ボルカノン神の怒り

地上の者がゼオンの封印を解いてしまったことに対し、ボルカノン神は大いに怒っている。そしてなんと、このことに関して地上の者への手助けはいっさいしないというのだ!! はたして地上の者だけで、ゼオンを再び封印することができるのか?

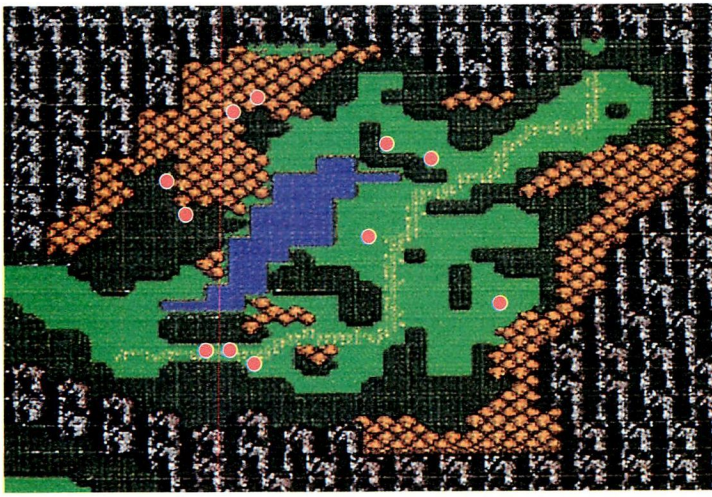
父なるボルカノン神と母なるミトゥラ神

ボルカノン神は、天地創造の父なる神。そして、このパルメキア大陸にはもうひとりの神様、ミトゥラ神がいる。ミトゥラ神は自然を自由自在に操る力を持ち、天候をつかさどる母なる神である。

ミトゥラ神殿のあるトリスタン国は、山脈をこえたパルメキア北大陸にあるという。だが、北の空の様子が最近おかしいので、北大陸で何か起きているのではないかと心配している鳥人もいるぞ。

戦闘⑧　北の石切り場

敵部隊	グリーンペースト×2、ゴブリン×4、ハンターゴブリン×3、ウィッチ×2
勝利条件	敵全滅



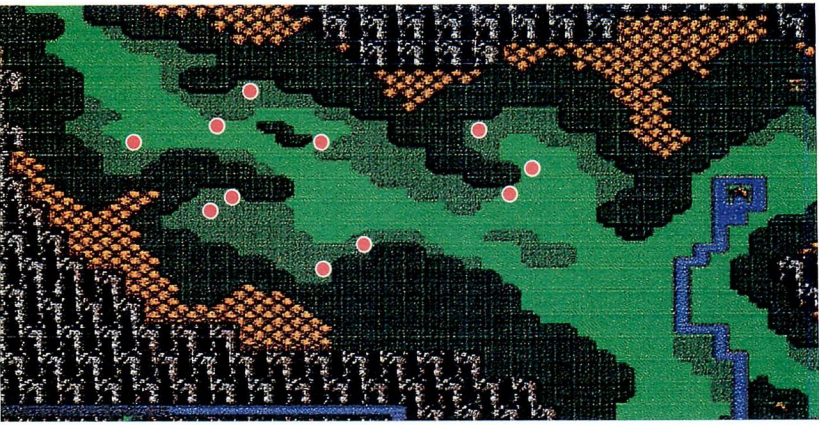
これまでの戦闘と比較すると、登場する敵の強さが全体的に1ランクアップした感じで、結構手ごたえがある。どの敵も攻撃力が高めで、2体以上の敵から続けて攻撃を受けるとヤバイ。なるべくなら、1体ずつおびき寄せてしとめたいところだが、なかなかそうもいかない場合が多い。一度に相手にする敵の数は、せめて数匹程度にしておきたいものだ。

また、敵を見かけだけで判断しないこと。グリーンペーストなど、見た目はせこいが以外と能力値が充実しているのだ。「な〜んだ、ペーストの色違いか」なんて思っていると痛い目を見る。

▲戦闘開始時に全ての敵のステータスをチェック、魔法を覚えていたらその対処法を考えておけ。

戦闘⑨　リブル村へ

敵部隊	グリーンペースト×2、ゴブリン×3、ハンターゴブリン×2、ウィッチ×2 バンパイアバット×2
勝利条件	敵全滅



前回の戦闘で戦った連中に、バンパイアバットが加わる。こいつは地形の移動コストの制約を受けない飛行キャラで、他の歩行キャラに比べて移動範囲が広い。しかもブレイズＬＶ２の魔法が使えるから、かなり遠くにいると思っていても、移動距離６＋ブレイズの射程距離２で奇襲を受けることがあるので気をつけよう。

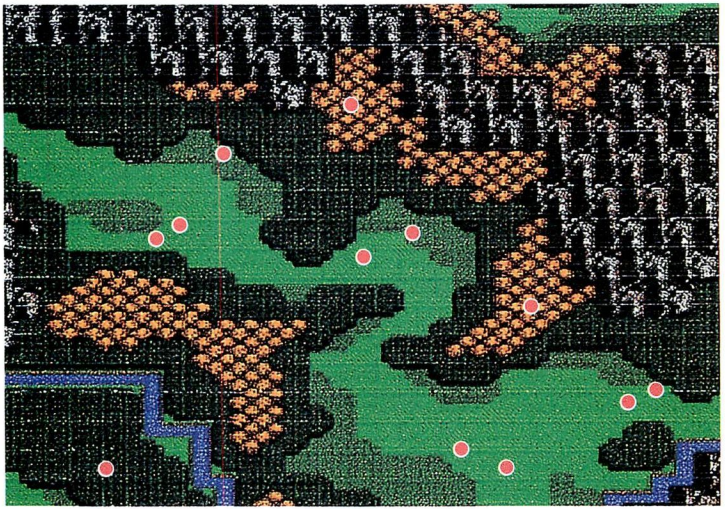
このバンパイアバットのように敵が効果範囲「中」の攻撃魔法を使う場合、あまり仲間を密集させないこと。仲間を１キャラずつずらして格子状に配置しておくと、たとえ魔法攻撃を受けても被害はひとりだけですむのだ。

また、バンパイアバットは毒の特殊攻撃も持つ。毒のダメージは１ターンにわずか２ポイントだが、チリも積もれば山となる。早めに治療しよう。

▲バンパイアバットのブレイズＬＶ２。最悪の場合、この一発で５人もの仲間が火あぶりになる。

戦闘⑩　暗闇洞くつへ

敵部隊	ゴブリン×3、ハンターゴブリン×2、ウィッチ×2、バンパイアバット×3 ダークドワーフ×2
勝利条件	敵全滅



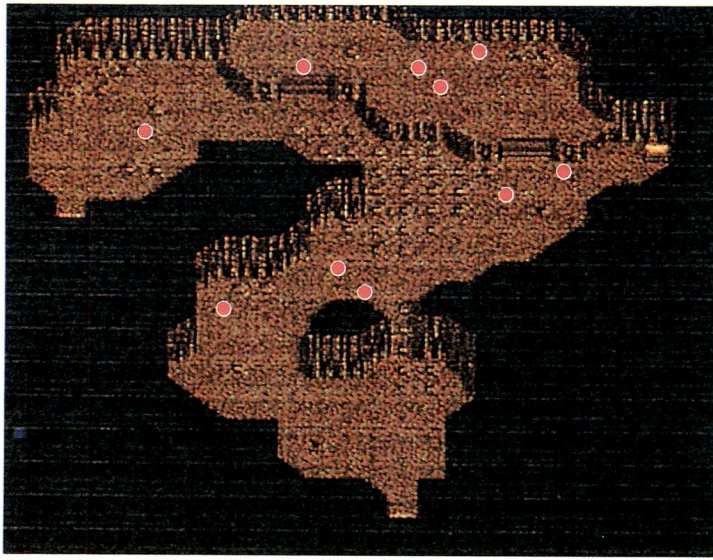
フィールド上で、この戦闘⑩のように「ビシッ!!」と画面がフラッシュしてから戦闘に突入することがある。こんな場所にはランダムなエンカウント（遭遇）が設定されていて、そこを通るたびに何度でも敵部隊と遭遇する可能性がある。

一度目の遭遇での敵部隊は表の通りだが、2度目以降は敵の部隊構成が変化することもある。急いでいるときは迷惑千万だが、レベルの低い仲間をきたえるにはもってこいの場所でもあるぞ。

▲新しく登場する敵は、強いヤツと相場が決まっている。敵部隊の中に今まで戦ったことのない敵がいたら注意しよう。

戦闘⑪　暗闇洞くつ

敵部隊	ハンターゴブリン×2、ウィッチ×2、バンパイアバット×3、ダークドワーフ×2 ホブゴブリン×1
勝利条件	敵全滅



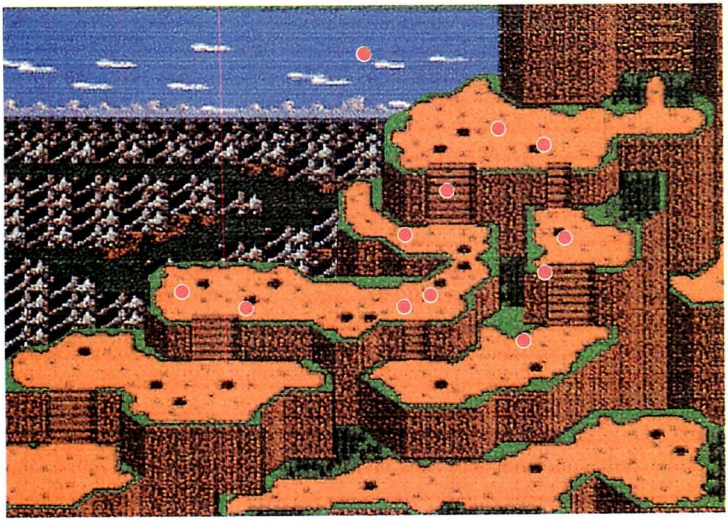
洞くつ内の戦闘はピンスポット処理されていて、最初のうちは敵味方の位置関係がわかりにくい。戦闘が開始されたら、まずコマンドで縮小マップを出し、洞くつの形状と敵の配置を調べよう。

あとは仲間の順番が来るたびにカーソルを動かして敵の現在位置を確認しながら進めば、通常の戦闘と変わりなく戦えるはずだ。洞くつ内では、敵味方が狭い通り道で渋滞することがあるので注意。

▲この暗闇洞くつのリーダー格のホブゴブリン。攻撃力、防御力ともに高めで気の抜けない相手だ。

戦闘⑫　ボルカノン山道

敵部隊	ウィッチ×2、ホブゴブリン×5、デスモンク×3、イビルクラウド×1 デスアーチャー×1
勝利条件	敵のボスを倒す

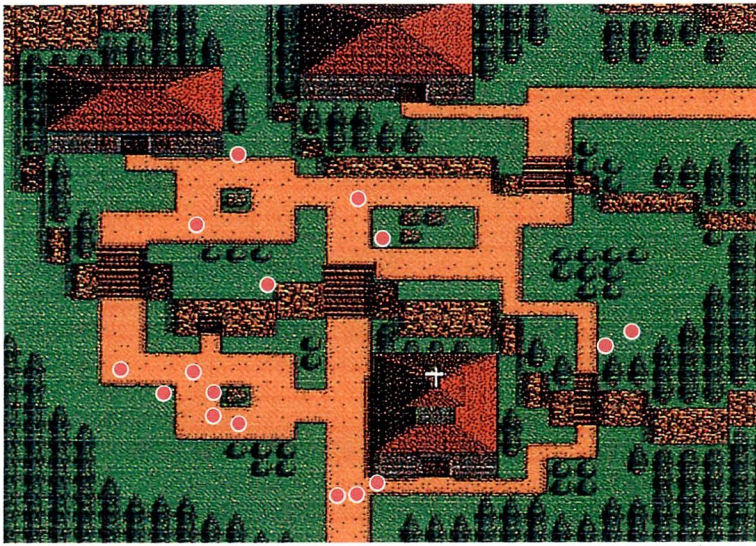


この戦闘で注意したいのは、階段での渋滞だ。階段の途中で敵と戦闘になり、仲間が2人3人……と集まってくると、そのあとで行動の順番が回ってきた仲間は何もできなくなってしまうのだ。結果として、最初の敵と接触した仲間は、味方の援護なしでその敵を倒さなければいけない羽目に。階段は地形効果が0%だし、こんなところで戦ってもあまりいいことはない。階段の途中での戦闘はできるかぎりさけよう。

▲回復系の魔法が使う敵は、経験値稼ぎの絶好の友。こちらの状況が悪くない限り、MPをしぼりつくしてから倒そう。

戦闘⑬ ポルカ村

敵部隊	ホブゴブリン×3、イビルクラウド×2、ゾンビ×5、デスアーチャー×1 ブラックモンク×1、マスターメイジ×1
勝利条件	敵のボスを倒す



町や村での戦闘は地形が変化に富んでいて、茂みや木などの障害物が多い。うっかり敵に攻撃を仕掛けると、あとの仲間が障害物のために続けて攻撃できないことも。もちろん、射程2以上の武器や魔法が使える仲間、空を飛べる仲間は話が別なので、よく考えながら作戦を立ててみよう。町や洞くつなどフィールド以外の戦闘では地形効果が特殊なので、地形効果のチェックも欠かせない。

▲毒の特殊攻撃。わずか1ポイントのHPが生死を分けることもあるので、毒は早めに治すに限る。

3 パルメキア南大陸②

イカダを手に入れたボウイ達の冒険の旅は続く。さあ、パルメキア南大陸のさらに南の地方の探索に出かけるのだ!!

古代の石を継ぐ者のほこら

パルメキア大陸の南東の果ての砂漠地帯は、リブル村から川を下り、ずっと東に進んで川をこえたところにある。この砂漠の向こうに、古代人の住むほこらがあるのだ。

持ち去られたスカイオーブ

このほこらにいるのは、古代人の老人とその孫のふたりだけ。古代人の一族は、スカイオーブと呼ばれる石を代々守ってきたという。だがそのスカイオーブは、老人のもうひとりの孫、ペトロによって持ち去られてしまったそうだ。

老人の話では、ペトロは古代通路を通ってグランス島に向かったらしいのだが……。

▲古代通路とやらを使えば、グランス島に行けるみたい。ペトロはすでにグランス島に?

最後のナスカーシップ

スカイオーブを持ち去ったペトロの目的は、おそらくナスカーシップという古代の乗り物を復活させることらしい。今やナスカーシップは、その最後の一隻がグランス島に残されているのみ。スカイオーブがあれば、ナスカーシップを動かせるのだ。

クラーケンの川

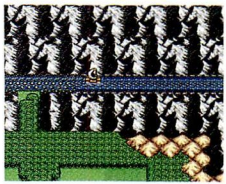
南方の港町ハッサンへと続く川には恐ろしいモンスターが住みついている。うかつに川を下ろうとする者は、あっさりとこのモンスターのえじきとなってしまうだろう。

港町ハッサン

ハッサンは港町と呼ばれているが、いまではもう船もなくなり、すっかりさびれ果てている。町の中央には、ルーン大陸の人々がパルメキア大陸にやって来たときの、上陸記念碑が建てられているぞ。

◀最近の天候不順で川が干上がり、ここより西の地方へは行けない？

西の川



港町ハッサンからイカダで川を西に進むと、途中から川が干上がっていて、そこから先に進むことができないのだ。

学者のロイド

この町に住む学者のロイドは、古代のことで頭がいっぱいだ。何か古代についての話題でなければ、相手にしてもらえそうもないな。

ミスリル銀

たぶん、この町まで来て初めてミスリル銀を手に入れたという人は多いはず。港町ハッサンでは、ミスリル銀がふたつ見つかるぞ。

剣士マックスのその後の消息

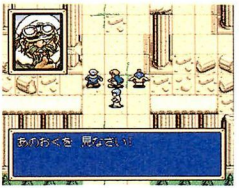
剣士マックスがこの大陸にやって来たのは確かだが、その後の行方は不明だ。定説では、マックスはグランス島に渡ったと信じられているようだ。

港町ハッサン　ショップリスト	
武器屋	ロングソード、スチールソード、スピア、スチールランス、ミドルアックス、パワーアックス アイアンロッド、パワースティック、ナイフ、シーブズダガー、鉄の矢、はがねの矢
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消しの草、妖精の粉、天使の羽根

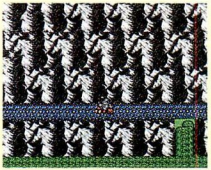
古代神殿

港町ハッサンから陸路で西へ進むと、古代の神殿がある。

この古代神殿には、古代人の作った乗り物が残されているらしい。だが、その乗り物を手に入れるためには……。



◀古代神殿にある古代人の乗り物は、強力な護衛に守られている。

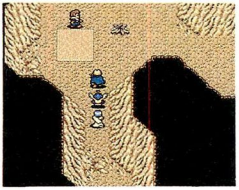


キャラバンで行動範囲が拡大

キャラバンは、人の体を小さくして何人でも乗せられるスーパーマシンだ。それだけでなく、川の浅瀬だって平気で進むことができる。これで今まで行けなかったところへ行けるようになるのだ。

ドワーフの穴

ここにいるドワーフ達は、ミスリル銀を求めてはるばるグランス島から穴を掘ってやって来た連中だ。しかし、地震で穴が埋まった上に、仲間のひとりが病気になって困っている。



▶グランス島からこんなところまで来たとはね。ものすごい距離だぞ。

妖精の森

ドワーフのひとりが仲間の病気を治してもらうために、この森にフェアリーを探しに来ている。しかしフェアリーは、悪魔クリードに会いに西の岬、悪魔のシッポへ出かけていて留守中らしい。

◀フェアリーがいないので酒場でねばるドワーフのおっさん。

岩清水の森

妖精の森の西の方角に、岩清水の森と呼ばれる場所がある。この森の奥にある泉からは、おいしい水がこんこんとわき出ているのだ。

だが、この森には神隠しの伝説があり、ここで行方不明になる者があとを絶たない危険な場所でもある。

◀誰かが泉でおぼれているぞ!! 早く助けてあげなくちゃ。

通り抜け洞くつ

大陸の南西の果て、悪魔のシッポの岬はまわりを山で囲まれていて、秘密の洞くつを通らないと行けないのだ。この洞くつの入口を知っているのはフェアリーと、そしてあともうひとり……。

◀通り抜け洞くつの中には、隠し通路があるらしいぞ。探してみよう。

隠し戦闘マップ 妖精の森スペシャルステージ!!

妖精の森には、どこかに秘密の道がある。この道は、隠し戦闘マップ「妖精の森スペシャルステージ」へと通じているのだ!!

秘密の道のある場所はかなりわかりにくいが、カンのいい人ならおよその見当はつくはずだ。ここでの戦闘の内容はあえて紹介しないが、妖精の森のあたりまで進んで来れた程度のレベルでは、まず勝てないとだけ言っておこう。

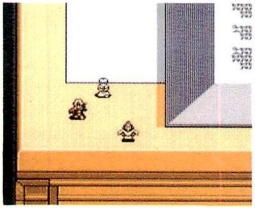
でも、この隠し戦闘マップは腕だめしにはもってこいだ。たまに来て遊んでみると、仲間達がどれだけ強くなったか実感できるぞ。

クリードの館

クリードが館をかまえる悪魔のシッポは、その名の通りまるで悪魔の尾の先のような形の岬だ。地上に生き残っている悪魔の中で最強といわれるクリードも、今ではすっかり改心し、ここ悪魔のシッポで執事のゴリアスとともに気ままな暮らしを送っているのだ。

蛇の道は蛇、悪魔のことは悪魔が一番よく知っている。クリードに会えば、ゼオン打倒の手がかりが得られるかもしれない。

◀執事のゴリアスは約束がないとダメと言って、悪魔クリードに会わせてくれないのだが……。



⊂机の国

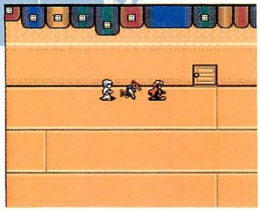
クリードの館の一室の机の上に、小さな人々が住む国がある。この人達も、もともとは外の世界の国で暮らす普通の大きさの人間だった。

しかし、火山の噴火でその国が滅んでしまったとき、悪魔クリードの魔法によって救われ、この机の国の住人となったという。

クリードが作り出したこの世界には、時間の流れが存在しない。だから、ここでは歳を取ることも死ぬこともないのだ。だが、しょせんは自由のない捕らわれの生活だ。机の国の住人達は、クリードに助けられたことには感謝している。しかし、ここで永遠に生きるよりは、もう一度外の世界に戻って人間らしい本物の生活を送りたいと、誰もがみな望んでいるのだ。

◀まだ若いのにこんな世界に閉じ込められちゃって、この子も気の毒。

◀机の国のポンペイ王は気のいい人だ。事情を話せば力になってくれるかも。

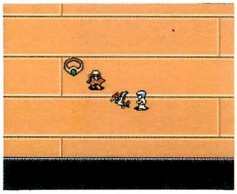


床の国

床の国には、この不思議な部屋から脱出しようとして机の国から降りてきた人々がいる。

この人達の話によると、床の国の北東の穴からクリードの部屋へ行けるらしいのだが……。その穴には恐ろしい魔物がいて通ることができず、今だにこうして床の国にとどまっているのだそうだ。中には、こんなことなら机の国にいたほうがまだましだったと後悔している者もいる。

だがボウイ達は、何としても悪魔クリードに会わなければならない。穴に住む魔物が恐ろしいなどとは言ってられないのだ。

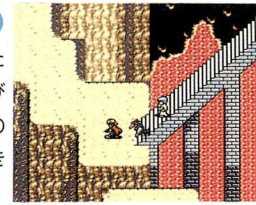


◀床の国には、こんなにでっかい指輪や金貨が落ちている。でも身体が小さくなっているから、重くて拾えない？

◀机の上から降りてきた人達のリーダー、ドンゴ。勇敢な男だが、さすがに魔物の住む穴に挑むのはためらわれるらしい。

魔界の精の部屋

クリードの館の地下には、魔界の精と交信するための部屋もある。クリードはここで魔界の精を呼び出して、地上から魔界の様子を探ることができるのだ。魔界の精の力を借りれば、悪魔王ゼオンの動きがつかめるかもしれない。



4人のうち、仲間にできるのはひとりだけ？

悪魔クリードはコレクションの中から4人の新しい仲間を用意してくれるが、ひとりを仲間にすると、あとの3人は再び体が小さくなって消えてしまう。でも、この3人もいずれ仲間になってくれるはず。ときどきクリードの館に立ち寄ってみよう。

ニューグランシール国

ボウイ達がパルメキア南大陸をひと通り歩き終えるころには、ニューグランシール国もかなり復興が進んでいる。まだ未完成だった町はずれの家は出来上がり、武器屋の品揃えも変わっているぞ。町の人達も、もうすっかりこの土地になじんだようだ。

危険物は取扱いに注意!!

最初は、かっこいいだろなんて自慢していた爆薬おじさん。だが、そんな危ないものは使っちゃいかんと、アストラルから爆薬の使用禁止を言い渡されてしまったそうだ。いくらかっこよくても使えないんじゃ、せっかくの発明も意味がないよな。

アストラルが軍師として同行

ボウイ達から旅の報告を聞いたアストラルは、事態のあまりの重大さに、これから先の冒険にはいよいよ自分も参加するべきだと考え、軍師として同行することを決意した。旅の次なる目的地は、トリスタン国のあるパルメキア北大陸だ!!

はたしてエリス姫の運命は?

魔界に連れ去られたエリス姫は、まだ生きているらしい。これを知ったグランシール王は、エリス姫を無事取り戻すことで頭がいっぱいだ。だがアストラルや大臣は、地上を救うためにはエリス姫が犠牲になるのもやむを得ないと密かに考えているのだ。

ニューグランシールの町　ショップリスト②	
武器屋	ブロードソード、バスターソード、ヘビーランス、ラージアックス、ロビンの矢 アサルトシェル、フレイル、守りの杖、レザークラブ、パワークラブ
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

戦闘⑭　砂漠地帯

敵部隊	イビルクラウド×2、ゾンビ×4、デスアーチャー×2、ブラックモンク×2 マスターメイジ×1、ゴーレム×4
勝利条件	敵全滅

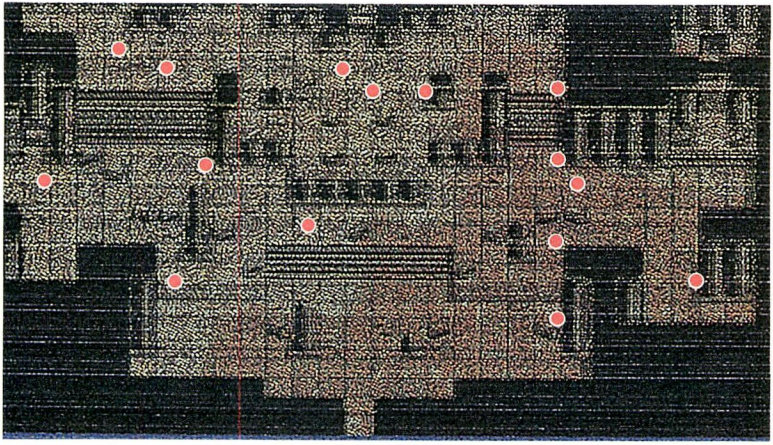
砂漠は移動コストが高く地形効果も0%と、戦うには最悪の条件の場所。できれば足をふみ入れたくないところだが、このように一面砂漠だらけではそんなことも言ってはいられない。しかし、序盤の戦いくらいは、なるべく砂漠に入り込まずにすむように配慮しよう。

砂漠では仲間達の移動可能距離にかなり差が出るので、足の遅い仲間に進行速度を合わせることも大切。

▲ゴーレムは攻撃力と防御力が高い。だが足が遅いので、近づいてくるまでの間に体勢をととのろ。

戦闘⑮　古代通路前の広間

敵部隊	ブラックモンク×2、マスターメイジ×2、ゴーレム×5、ガーゴイル×4 ボウシューター×2
勝利条件	敵のボスを倒す



初登場のガーゴイルの攻撃がなかなか強力。これで強烈な一撃や連続攻撃を食らうとかなりきつい。コイツに限らず、敵の強烈な一撃や連続攻撃はいつ食らってもおかしくないことを肝にめいじておこう。特に連続攻撃の場合は、通常のダメージのそっくり2倍をもらうことになるので、一気に瀕死状態に追い込まれることすらある。有効な対処法といっても、当面は仲間のHPを常に満タンか、それに近い状態に保っておくくらいしかない。ところで、戦闘マップに置かれている宝箱は戦闘中でも開けることができる。しかし、中からモンスターが飛び出してくることもあるので、弱いキャラには開けさせないほうが良い。

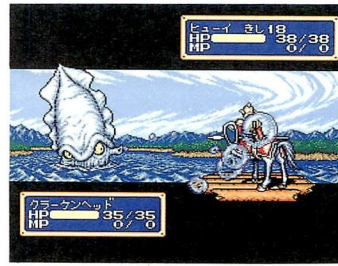
▲攻撃力が高い敵、攻撃魔法を使う敵は速攻で倒すに限る。戦いが長びけばこちらの被害は大きい。

戦闘⑯　クラーケンの川

敵部隊	クラーケンレッグ×8、クラーケンアーム×2、クラーケンヘッド×1
勝利条件	敵のボスを倒す

とにかく、どいつもこいつも攻撃力がずば抜けて高い。HPの回復はサラひとりではとても間に合わないので、仲間全員に癒しのしずくを持たせておき、臨機応変に使っていこう。

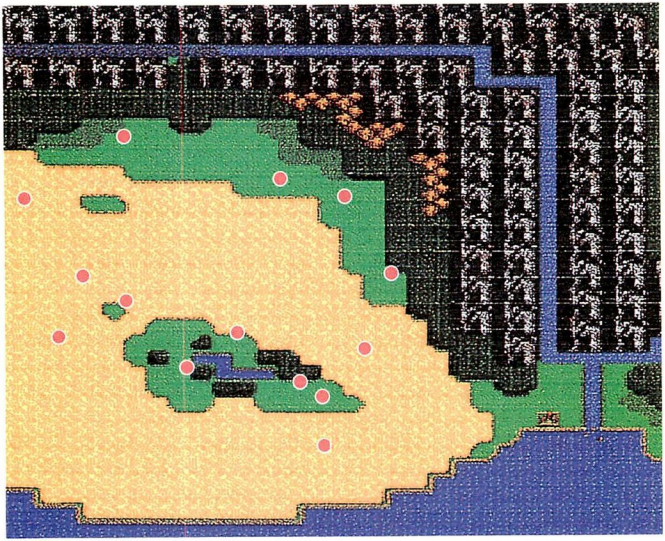
イカ軍団は、近づいてきたヤツから順番に手早く確実にしとめたい。ぐずぐずしていると後続がやって来てしまう。クラーケンアームとクラーケンヘッドは射程2以上の攻撃が可能なので注意しよう。



▲イカ親分のアクアブレスは最大射程3。イカダの上は移動可能範囲が狭いので、逃げ場がない。

戦闘⑰　古代神殿へ

敵部隊	ブラックモンク×2、マスターメイジ×2、ゴーレム×2、ガーゴイル×4 ボウシューター×2、インスマンス×2
勝利条件	敵全滅

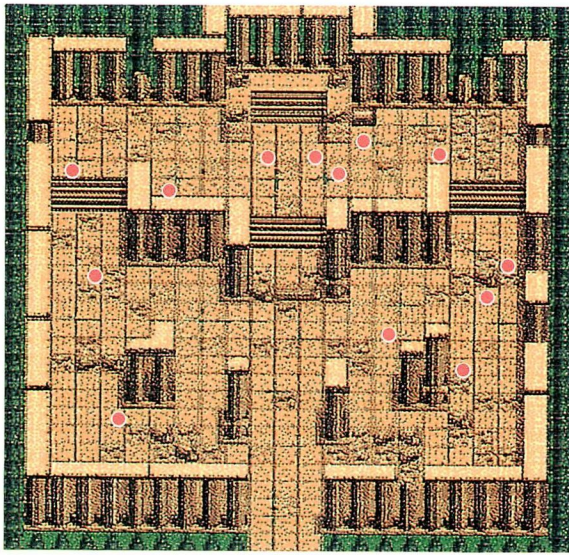


この戦闘フィールドもほとんどが砂漠。地形効果は期待できないけれど、敵のほうも条件は同じだ。仲間の足がにぶって小回りがきかないため、思うように戦えないこともあるが、あせらずじっくりと敵を撃破していこう。移動力のある者が先行し過ぎると、いざというときに足の遅い魔術師や僧侶の援護が届かない。仲間全員にフルに力を発揮してもらうためにも、足並みをそろえて進軍すべきだ。

▲インスマンスの特殊攻撃はマヒ。マヒした仲間は体がしびれて攻撃できない場合もある。

戦闘⑱　古代神殿

敵部隊	ブラックモンク×1、マスターメイジ×2、ゴーレム×3、ガーゴイル×3 ボウシューター×3、インスマンス×2、タロス×1
勝利条件	敵のボスを倒す



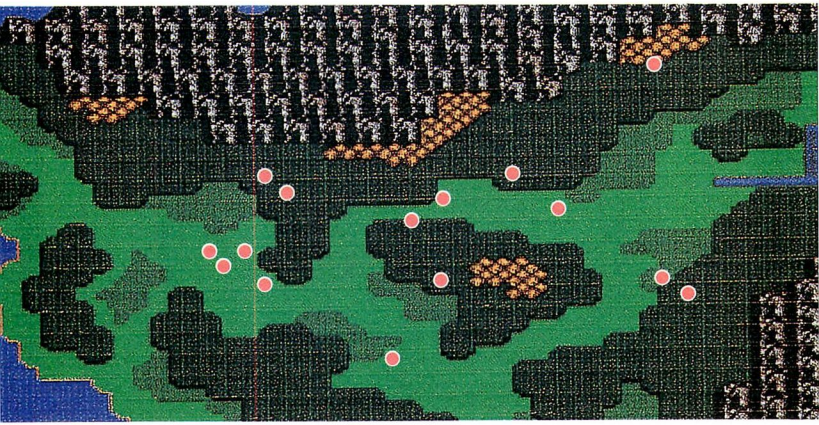
ボスのタロス以外は、少数ずつ敵をおびき寄せて、袋叩きにする戦法をとれば問題ない。あとは、柱などの障害物で仲間の行動が制約されないような位置取りと、地形効果や移動コストのチェックを心がけよう。

タロスは一か所から動かないが、通常攻撃の最大射程が2、さらに武器を使った魔法攻撃も可能なので、うかつには近寄れない。

▲タロスはごくまれに、タロスの剣を落とすことがあるらしい。だが、この剣は誰も装備できない。

戦闘⑲　妖精の森の西へ

敵部隊	ガーゴイル×3、ボウシューター×2、インスマンス×4、オーク×3 ダークマダム×1、ハイプリースト×2
勝利条件	敵のボスを倒す



ほとんどの場合、敵の動き方は3段階のパターンを持つ。まず、こちらとの距離がかなり離れている場合。敵は遠くのほうでウロチョロしているだけだ。

次に、こちらとの距離がある程度縮まると、敵も少しずつジリジリと近づいてくる。敵のほうも、こちらの出方をうかがっているのだ。

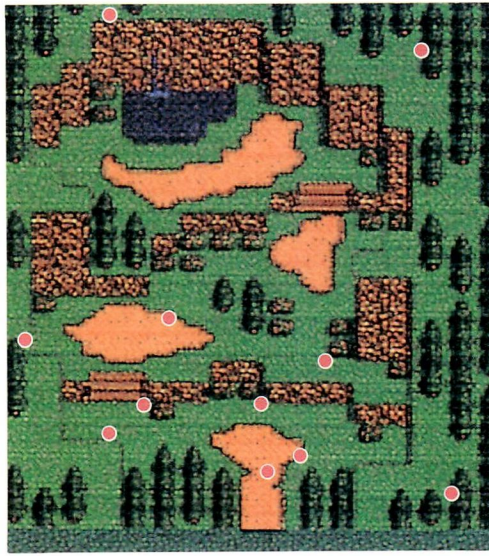
そして移動後にこちらを攻撃可能な距離まで来ると、一気に進んできてガツンと食らわせるわけである。

敵が攻撃行動に移るタイミングは、敵の移動距離と攻撃方法（武器、素手、魔法など）の射程距離で決まる。敵がいつ攻撃してくるかをより正確に予想するなら、敵が通る地形の移動コストも考えに入れなくてはならない。

▲攻撃、防御ともに優れたオーク。他の敵との連係プレイで攻撃してきたときは要注意だ。

戦闘⑳　岩清水の森

敵部隊	ボウシューター×1、オーク×2、ダークマダム×2、ハイプリースト×2 ハーピィ×5
勝利条件	敵全滅



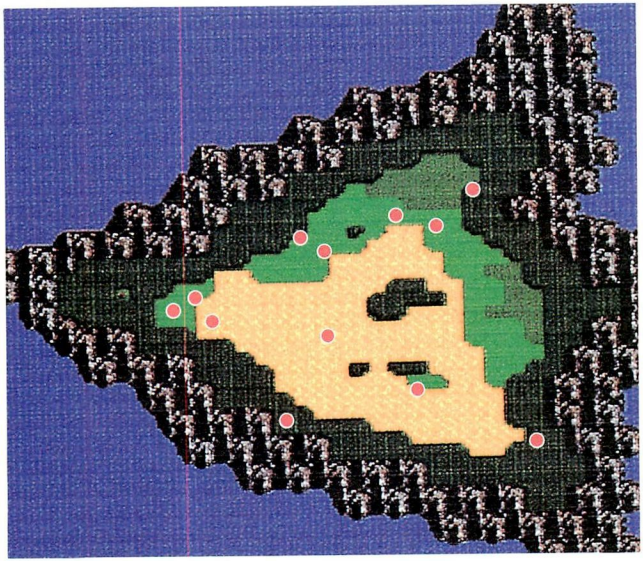
この戦闘では、とにかくハーピィの攻撃力の高さに泣かされる。ダメージのでかさに加えて、毒のオマケの追い討ちまであるのだ。HPと防御力の低い仲間は、ハーピィの攻撃を受けそうな場所に配置しないように注意しよう。

さらに、他の敵も次から次へと押しよせてくる。1匹1匹を手早くしとめていかないと、被害がどんどん大きくなるばかりだ。

▲ハーピィは最優先で倒せ。倒せるときに倒しておかないと、あとが面倒だ。

戦闘㉑ クリードの館へ

敵部隊	ボウシューター×1、オーク×3、ダークマダム×2、ハイプリースト×2 ハーピィ×2、スケルトン×2
勝利条件	敵のボスを倒す

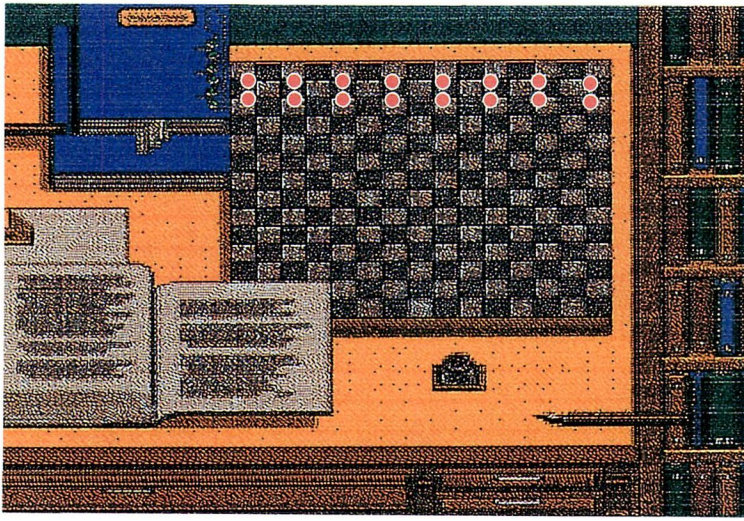


敵味方の行動の順番は敏捷さの数値で決まるが、毎回同じとは限らない。敵味方の中に同じ敏捷さのキャラがいる場合は、ターンごとにランダムに順番が決められるのだ。つまり、このような場合はかなりのところまで綿密に戦闘方針を考えることはできても、本当に完璧な作戦の立案は不可能ということだ。仲間のそれぞれが、自分の順番のときにベストを尽くすほかない。

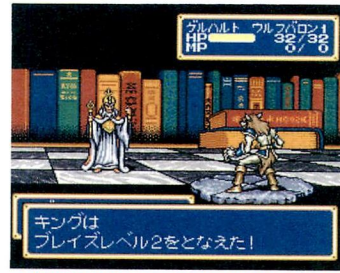
▲しだいに強力なキャラに入れ替わっていく敵部隊。特に初登場の敵は赤丸付きの要チェックだ。

戦闘㉒　チェス盤戦闘

敵部隊	ポーン×6、ナイト×2、ビショップ×2、ルーク×2、クイーン×2、キング×1
勝利条件	敵のボスを倒す



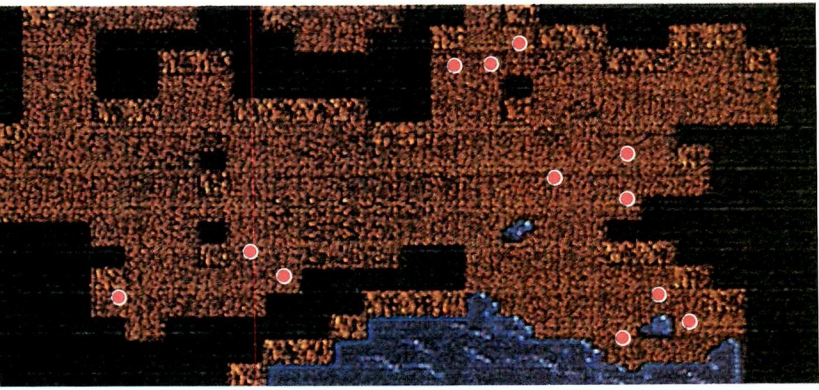
ヘタな戦い方をすれば、仲間が何人死んでもおかしくない戦闘だ。まず第一に、敵の攻撃力と防御力が高い。そして、敵部隊は最初からチェス盤の上部2列にかたまっているので、自由自在な連係攻撃が可能なのだ。こちらが敵を倒すのにてこずっていると、すかさず他の敵から武器や魔法による間接攻撃を浴びせられ、必死の思いで敵にあたえたダメージもヒールLV3であっさりと回復されてしまう。この戦闘、キングさえ倒せばこっちの勝ち。キングが近寄ってきたら集中攻撃で一気にしとめ、勝ち逃げを決めこんだほうがいいかも。



▲他の敵の経験値がもったいないなどと言ってる場合ではない。キングを倒すチャンスを逃すな。

戦闘㉓　ネズミの洞くつ

敵部隊	バブルペースト×6、ラット×5、ウィラード×1
勝利条件	敵のボスを倒す



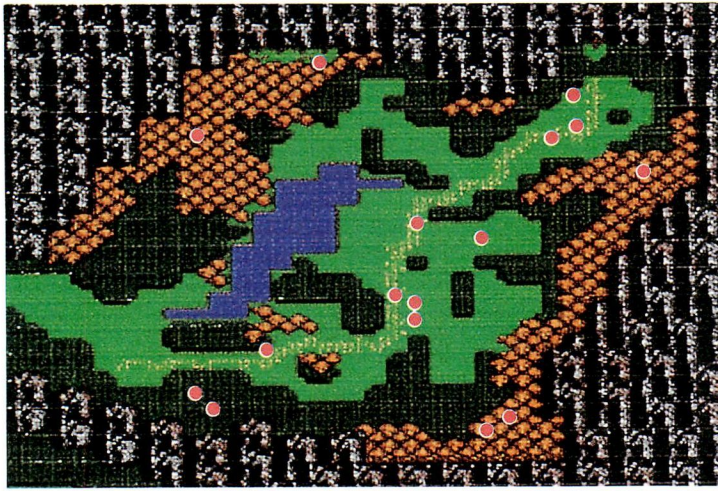
戦闘㉒と比較すると敵の数はやや少なく、その初期配置もごく普通の分散型。敵の部隊もドロドロ君と大ネズミの集団だから、いやな攻撃魔法や回復魔法を使われる心配もない。チェス軍隊との死闘のことを思えば、まるで天国のような戦闘である。かなりラクな気分で戦えるが、それぞれの敵がチェス軍隊の連中と同等以上の実力を持っているので油断は禁物だ。

見かけはせこいヤツらばかりだが、攻撃のダメージが結構でかい。1回の攻撃だけなら十分耐えられるが、これが2回3回と連係攻撃の追い討ちをかけられると死人も出かねない。ここはひとつ基本に帰って、ジリジリ進んで、敵を1グループずつおびき寄せては袋叩きという、おなじみの戦法にみがきをかけるとしよう。僧侶には、回復の魔法やアイテムでの援護をこまめにさせること。

▲ネズミの親分、ウィラードの攻撃!!　本当ならただのちっぽけなネズミなんだろうけどねぇ……。

戦闘㉔　北の洞くつへ

敵部隊	スケルトン×6、ダークスナイパー×3、レッサーデーモン×5 ダークビショップ×2
勝利条件	敵全滅

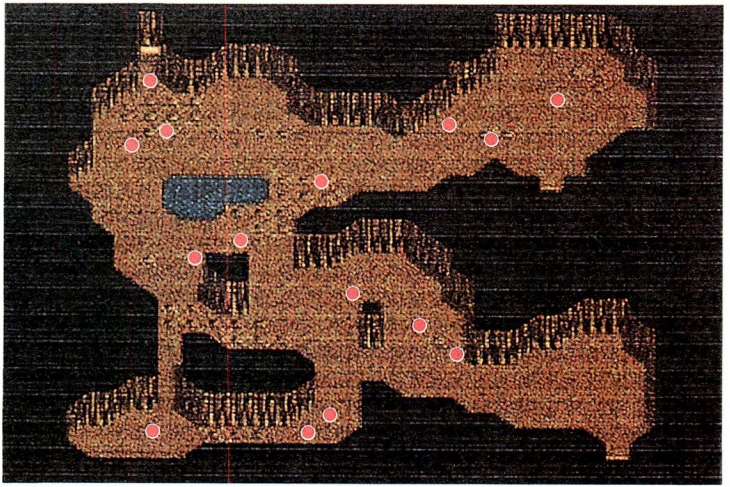


戦闘㊀と同じフィールドでの戦闘だ。すでに一度戦った場所なので、地形の構成については良くわかっているはず。あとは、敵の部隊構成と初期配置をよく観察して、それに合わせて作戦を立てていけばいい。ブレイズＬＶ３や、ヘルブラストＬＶ３の攻撃魔法を使ってくる敵の数が多いので、こいつらに近づいていくときは密集した陣形はさけること。そして敵と接触したら、なるべくそのターンのうちに集中攻撃で倒してしまおう。また、ダークスナイパーの間接攻撃にも十分注意したい。他の敵の攻撃と前後して狙われたのではたまらない。

▲回復魔法を使う敵に適当なダメージをあたえると、たいてい自分のＨＰの回復に専念し始める。

戦闘㉕　北の洞くつ

敵部隊	スケルトン×5、ダークスナイパー×4、レッサーデーモン×3 ダークビショップ×2、ヘルソルジャー×1
勝利条件	敵全滅



ピンスポット処理の洞くつ戦闘の第2弾。やはり、仲間の順番が来たらカーソルを偵察に出して、こまめに敵の現在位置を確認しながら進んでいこう。くれぐれも、知らない間に敵がすぐ近くまで来ていた、などということのないように。

通り道が狭くなっている場所では、やみくもに進むと味方が渋滞を起こす恐れがある。渋滞した状態で戦闘になると、仲間全員を効果的に使えず不利なので、敵はなるべく広い場所におびき寄せて袋叩きにしよう。そして地形効果もよくチェックして、なるべく有利な場所の確保を心がけたい。

▲ヘルソンジャーの攻撃がガツンと痛い。これから先、こいつもザコに降格してぞろぞろ出るぞ。

4 パルメキア北大陸

謎の天候不順で雨の降らないパルメキア大陸。北の地方ではその影響はさらに深刻だ。パルメキアの北で何が起きているのか!?

ケット村

パルメキア南大陸から北の洞くつを抜けると、すぐ目と鼻の先にケット村がある。ここがパルメキア北大陸の南のはずれだ。

悪魔軍はすでに北大陸に上陸

ケット村のいたるところに、悪魔族からの警告が記された立て札がある。どうやらもう悪魔軍は、グランス島からパルメキア北大陸に上陸したらしい。この村の先にあるパキャロン国が悪魔軍と戦っているそうだが、孤立無援の苦しい戦いのようだ。

悪魔軍のせいで、店と教会は閉鎖中!?

▲教会でお祈りをするべからず!! なるほど教会の中に、神父さんの姿は見当たらないけど……?

▲武器道具を許しなく売ることを禁ず!! 悪魔軍のせいで、村の店は休業中……のはずなのだが?

このケット村では、武器や道具を売ることも、教会で祈ることも悪魔軍から禁じられている。しかし、村人達だっておとなしく悪魔の言いなりになんかなっちゃいないのだ。

ケット村 ショップリスト	
武器屋	ブロードソード、バスターソード、ヘビーランス、ジャベリン、ラージアックス ロビンの矢、アサルトシェル、守りの杖、インドラの杖、パワーグラブ
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

パキャロン国

ケット村の東の方角、砂漠の中にあるパキャロン国はケンタウロス族が住む国だ。悪魔軍に対してあくまで抵抗を続けているが、それももう限界に近い。

ハラが減っては戦えぬ

悪魔軍が上陸したころから、北大陸では大地の植物が枯れ始め、パキャロン国は食料が不足している。雨が降らなくなったということは、ミトゥラ神に何かよくないことが起きたのだろうか？

勇ましいケンタウロス達も、空きっ腹ではさすがに力が出ないので、これではとても戦えません。

ミトゥラ神を救え!!

この厳しい干ばつのおかげで、パキャロン国はもうボロボロ。ミトゥラ神を救わなければ、パキャロン国はおろか、パルメキア大陸全土が滅びてしまう。パキャロン国はミトゥラ神殿に遠征軍を送ったのだが、悪魔族にやられてしまったらしい。

シャロル司祭の苦悩

悪魔族はこの国の北、モーンの町のさらに向こうのナスカ大地から上陸した。パキャロン国はモーンの町の扉を閉ざして、悪魔族の南下をふせいでいる。だがモーンの町には、まだ人々が残されている。モーンの鍵を持つシャロル司祭の苦悩は激しい。

パキャロンの町　ショップリスト	
武器屋	バスターソード、グレートソード、ヘビーランス、ジャベリン、ラージアックス アサルトシェル、グレートショット、守りの杖、インドラの杖、パワーグラブ
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

パン・ゴートの谷

トリスタン国へは、パキャロン国の北の山道を通って行くことができる。トリスタン国へ続く山道の途中には、このパン・ゴートの谷があるのだ。

トリスタン国

トリスタン国は、パルメキア北大陸の北東の果ての深い山の中にある。この国はミトゥラ神が自ら治めているので、王様はいないのだ。

▲ミトゥラ神殿を訪ねる巡礼者がいなくなったのも当たり前。地上ではそれどころじゃないのだ。

←トリスタン国はのんびりムード?

意外なことにトリスタン国は平和な雰囲気で、悪魔軍の上陸や、地上の干ばつのことを知らない人達がたくさんいるのだ。

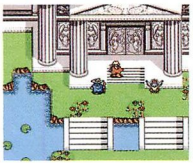
だが、最近は下界からミトゥラ神に願い事をしに来る者がいなくなってしまったので、地上で何か起きているらしいとうすうす感じている人も。

ミトゥラ神の力の源、大地のオーブ→

この国の人の話では、このごろミトゥラ神は人々の前に姿を見せていないようだ。だが、ミトゥラ神は神殿にいらっしゃるのだろうと、別に心配している様子でもない。ミトゥラ神殿にあるミトゥラ像には、ミトゥラ神の聖なる力の源である大地のオーブがはめ込まれているそうだ。

▲トリスタン国の奥にミトゥラ神殿へと通じる扉がある。扉の中は洞くつになっているのだ。

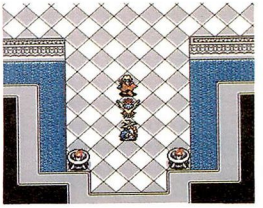
トリスタン国　ショップリスト	
武器屋	バスターソード、グレートソード、ジャベリン、クロムランス、ラージアックス、グレートアックス アサルトシェル、グレートショット、守りの杖、インドラの杖、パワーグラブ、ブラスナックル
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根



ミトゥラ神殿

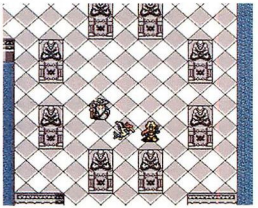
トリスタン国から洞くつを抜けると、ミトゥラ神殿の庭に出る。ミトゥラ神殿の浮かぶ池は清らかな水を満々とたたえ、庭には花が咲き乱れる美しい場所だ。

神殿の広間



ミトゥラ神がいるはずの神殿内部。話に聞いたミトゥラ神の像は、神殿の広間の一番奥にある。

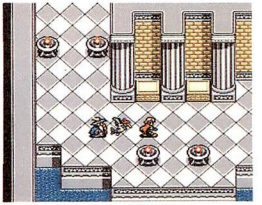
もしミトゥラ神に会えたら、悪魔王ゼオンについて何か新しいことがわかるかもしれない。それに、ミトゥラ神の聖なる力で、大干ばつを早く止めてもらわなければ。



語り部たち

ミトゥラ神殿の語り部たちは、この世界の伝説を教えてくれる。だが、語り部が伝える話の意味を正確に理解できる者は、もうトリスタン国にさえいないのだ。語り部たちの話の中に、何か重要なヒントが隠されているのだろうか？

神殿の宝物庫



語り部たちのいる部屋の反対側は、神殿の宝物庫になっている。宝物庫といっても山ほど宝箱があるわけじゃないから、あまり大きな期待はしないほうがいい。でも、もらえる物はもらっておかなければソンというもの。ぜひ行ってみよう。

トリスタン国で聞いた話では、自然の力を呼び出す力をミトゥラ神から授かった者が神殿にいるらしいけど……？　その人を見つけることができたら、力になってもらえそうだ。

モーンの町

悪魔軍を足止めするために扉を閉ざされ、見殺しにされたモーンの町。この町の住人は悪魔軍によって皆殺しにされてしまったが、わずかながら生きのびた人達もいる。

◀ボウイ達の目の前にヘンなヤツがひょっこり登場。こいつはいったい何者だ?

モーンの地下

生き残ったモーンの人々は、町の地下に隠れて悪魔軍の虐殺から逃れたのだ。ひとりの強い戦士がこの人達を守ったらしいぞ。

上手な絵?

この町には絵を描いている女の人がいて、話しかけるとモデルになってくれと頼まれる。さて、絵のできばえは……?

ゴーレムの腕

モーンの町ではやたらとゴーレムの腕のウワサを聞く。ゴーレムはそもそも古代人が作ったもので、中にはいいゴーレムもいるそうだ。

モーンの町　ショップリスト	
武器屋	バスターソード、グレートソード、ジャベリン、クロムランス、ラージアックス グレートアックス、アサルトシェル、グレートショット、守りの杖、インドラの杖 ブラスナックル、アイアンナックル
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

ナスカ大地

モーンの町の西には、巨大な地上絵の広がるナスカ大地がある。グランス島から渡ってきた悪魔軍は、ここからパルメキア大陸に上陸したのだ。

戦闘㉖　ケット村の北

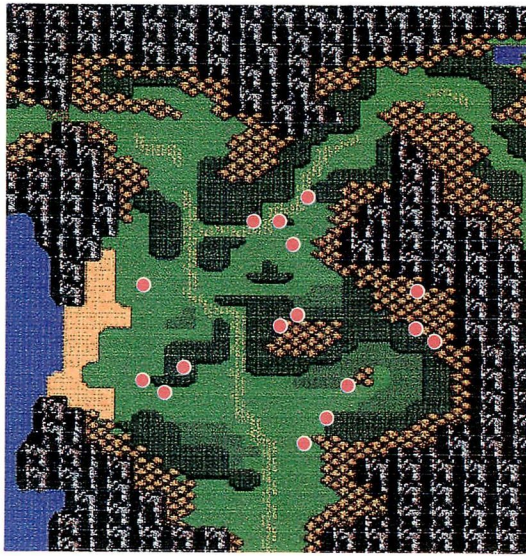
敵部隊	ダークスナイパー×3、レッサーデーモン×4、ダークビショップ×2、ヘルソルジャー×4、ウィザード×1、リザードマン×1
勝利条件	敵のボスを倒す

手頃な広さの森が点在し、序盤から中盤にかけての戦いでは地形効果を利用しやすいフィールドだ。この程度の広さの森なら、中に入り込んでも比較的すぐに抜け出すことができる。敵の部隊構成もパワーアップしてきているが、一度に多数の敵を相手にしないように注意して進めば、それほど苦労しなくてすむ。海上に配置されたデーモンは、他の敵と戦っているときに奇襲されないよう、適当な時期を見ておびき寄せて倒しておこう。

▲戦闘では、危険な敵から先に倒すのが鉄則。攻撃魔法を使う敵はその代表格だ。一発は食らわされても、二発目を使ってくる前に倒せ。

戦闘㉗　外出禁止令

敵部隊	ダークスナイパー×4、ダークビショップ×3、ヘルソルジャー×3、ウィザード×1、リザードマン×3、ワイバーン×2
勝利条件	敵のボスを倒す

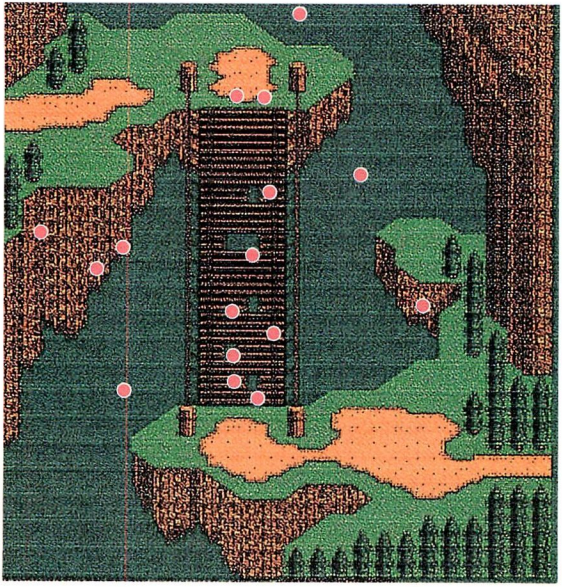


初登場のワイバーンは、移動力7の飛行キャラだ。地形に制約されない飛行キャラの強みで、こちらの仲間が攻撃可能な範囲に入ると一気に近づいてくる。こいつには、「気をつけろ。遠くに見えても車は速い」の交通標語がそのまま当てはまるのだ。しかも攻撃力が高い。運が悪ければ毒のオマケまでサービスしてくれるし、たまに炎を吐くことも。防御力が若干低めなのが救いだ。

▲炎などのブレスは実質的に攻撃魔法と同じで、防御力や地形効果で軽減することができない。

戦闘㉘ パン・ゴートの谷

敵部隊	ダークスナイパー×1、レッサーデーモン×4、ヘルソルジャー×1、ウィザード×1、リザードマン×1、ワイバーン×3、ウォーム×4、マスターモンク×1
勝利条件	敵のボスを倒す

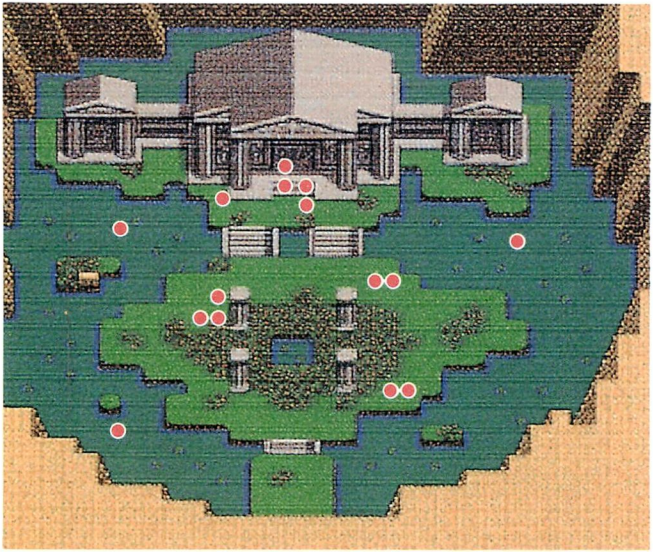


橋はもともと幅が狭い上に、ところどころに穴が開いていたりして、仲間の移動が極端に制限される。近づいてきた敵はなるべくそのターンのうちにしとめよう。敵を倒して前進できる場所を作らないと、身動きが取れなくなる。空を飛べる仲間を使って、橋の両側から援護させるといい。また、橋を渡っている最中に敵の飛行キャラが襲ってくるので、これも速攻でしとめること。

▲橋を進むと、ウォームが次々と襲ってくる。攻撃力が高いので生かしておくと面倒だ。

戦闘㉙　ミトゥラ神殿の庭

敵部隊	ウィザード×2、ワイバーン×3、ウォーム×4、マスターモンク×3、オークロード×2、ダークナイト×1
勝利条件	敵のボスを倒す

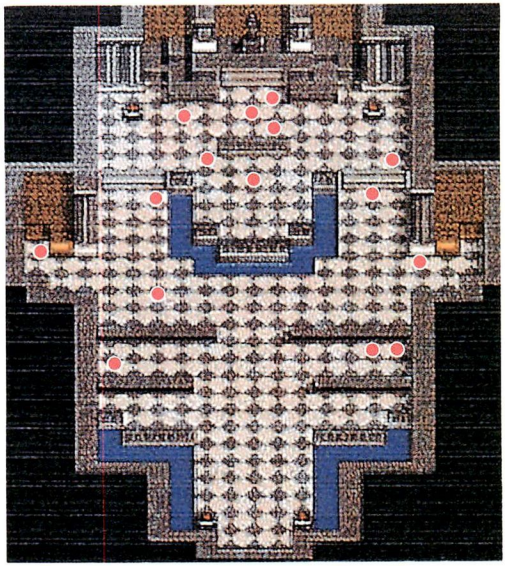


これまでに出てきた強力な敵に加えて、オークロードにダークナイトと手強い敵が登場。ブレイズＬＶ３を使うウィザードもいるので、複数の敵と戦闘になった場合、すばやい対応が必要だ。被害が大きくならないうちに、敵の各グループを迅速に始末したい。池の小島の宝箱は戦闘終了後は取れないので、空を飛べる仲間に取りに行かせよう。ただし中身は、絶対必要、というようなものではない。

▲ダークナイトは攻撃力・防御力にすぐれ、さらに機動力もある強敵。心してかかれ。

戦闘㉚　ミトゥラ神殿の広間

敵部隊	ガーゴイル×1、ウィザード×2、ワイバーン×1、マスターモンク×1、オークロード×2、ダークナイト×5、ハーピィクイーン×2、ザルバード×1
勝利条件	敵のボスを倒す



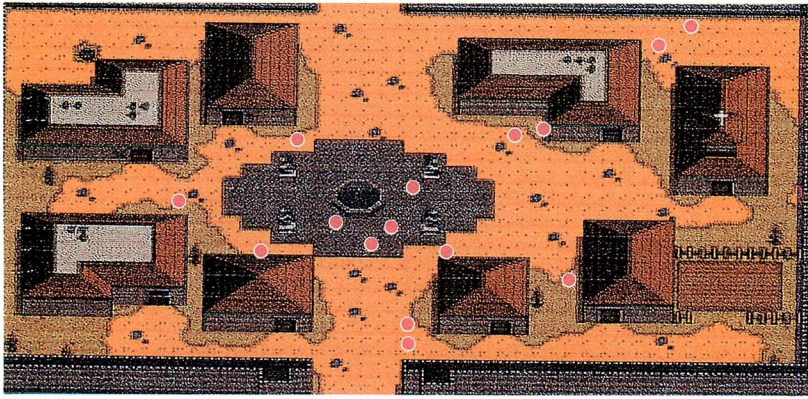
新顔のハーピィクイーンが凶悪。攻撃力は高いしフリーズＬＶ２は使うしで、全く可愛げのない奴だ。さらにハーピィクイーンの攻撃には、魔法封じの特殊効果まである。襲ってきたら、速攻で袋叩きしかない。

ボスのザルバードは、広間の中央からほとんど動かないので、戦うのは一番最後になるが、スパークＬＶ２の魔法を使うことを忘れてはいけない。

▲スパークＬＶ２の効果範囲は「大」。ひとりが狙われると、他の仲間まで巻きぞえになる。

戦闘㉛　パキャロンの町

敵部隊	ダークビショップ×1、マスターモンク×2、オークロード×3、ダークナイト×3、ハーピィクイーン×4、ネクロマンサー×1、デビルアーミー×1
勝利条件	敵のボスを倒す



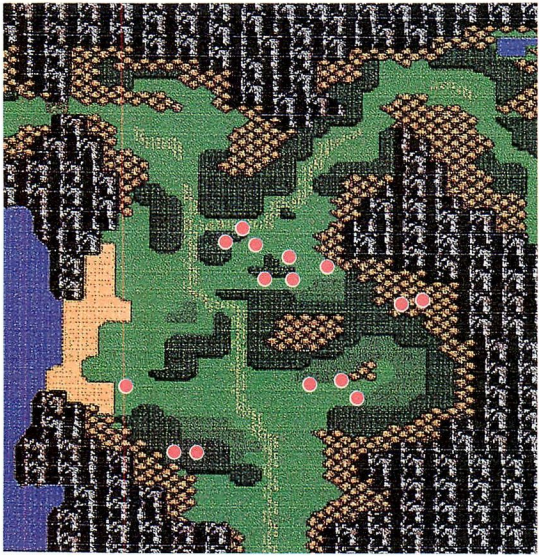
パキャロンの町は障害物が少なく、敵も味方も自由に動き回ることができる。ところどころにある水たまりは地形効果が高いので、なるべくここを確保して戦うといい。

このあたりまで来ると、すでに敵部隊の戦力がかなり充実してきているので、一度に2グループ以上の敵から攻撃を受けるようなことだけは絶対にさけたい。とにかく少しずつ進んで敵を1匹ずつ、1グループずつおびき寄せ、集中攻撃で確実に撃破。そして少しの間その場にとどまり、HPの回復など態勢を立て直したあとでまた前進。時間はかかるが、これが一番だ。単独での特攻などは論外、仲間をふた手に分けるのも、よほどの勝算がない限りさけたほうが無難だ。

▲敵の魔法攻撃もしだいにパワーアップ。一発食らうのはしかたないが、二発目を使わせるな。

戦闘㉜　モーンの町へ

敵部隊	マスターモンク×1、ネクロマンサー×2、デビルアーミー×3、ケルベロス×3、ペガサスナイト×4、ボウマスター×1
勝利条件	敵のボスを倒す

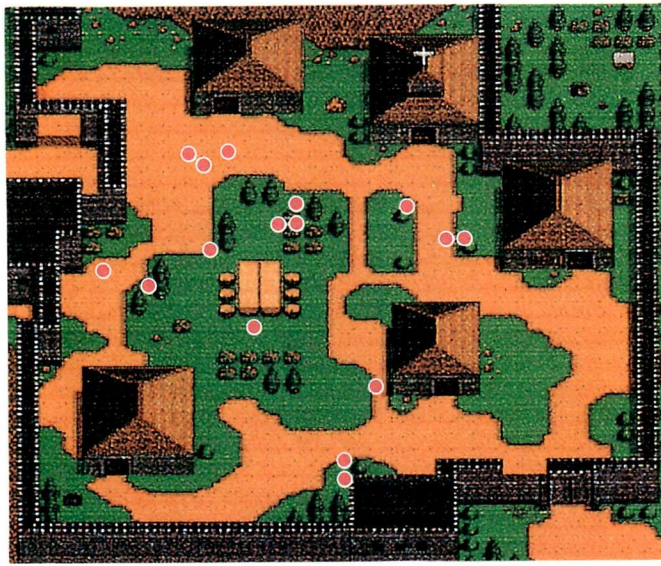


戦闘㉗と同じフィールドでの2回目の戦闘。敵部隊にケルベロスとペガサスナイト、ボウマスターが加わるが、いずれも高い攻撃力を持つ強敵だ。こいつらをおびき寄せたら、力を出し惜しみせずに集中攻撃で息の根を止めてしまおう。ボウマスターは間接攻撃ができるため、必要以上には近づいて来ない。他の敵と戦っているときに後方から援護射撃をされるとやっかいだ。

▲攻撃をかわされて強敵を倒しそこなうと面倒。攻撃できる仲間がいるなら、さぼらず戦わせろ。

戦闘㉝　モーンの町

敵部隊	ネクロマンサー×2、デビルアーミー×3、ケルベロス×2、ペガサスナイト×2、ボウマスター×3、マッドマン×2、シャーマン×1
勝利条件	敵のボスを倒す



パキャロンの町での戦闘から一転、モーンの町はかなり障害物の多い場所だ。あと一撃で敵を倒せるというのに、茂みなどに邪魔されて攻撃できないこともある。これは戦闘のなりゆきでしかたない場合もあるが、なるべくそうならないように仲間を移動させるにこしたことはない。間接攻撃ができる騎士や魔術師、空を飛べる仲間をうまく使っていこう。

▲モーンの町では移動が制限され、仲間がかたまりやすい。集団攻撃の魔法に気をつけよう。

戦闘㉞　ナスカ大地

敵部隊	ネクロマンサー×1、ケルベロス×2、ペガサスナイト×3、ボウマスター×2、マッドマン×3、シャーマン×1、ドラゴンニュート×4、カミーラ×1
勝利条件	敵のボスを倒す

さえぎるもののない大地に描かれた巨大な地上絵の上に、敵部隊が整然と配置されている。みな強敵ばかりだが、慎重に進んで1グループずつ相手にすれば数の上ではこちらが有利、よほどのヘマをしない限りなんなく撃破できる。地上絵の内側の地形効果が高いことも覚えておこう。ドラゴンニュートはヒートアックスを使ってくるので、対魔法用の陣形を取ることも忘れずに。

▲鉄球を使ったカミーラの魔法攻撃。倒すと鉄球を落とすことがあるが、何の役にも立たない。

5 グランス島北部〜南部

ナスカ大地の戦闘で強力な悪魔軍部隊を撃破したボウイ達は、ナスカーシップを駆って大空を一路グランス島へと急ぐ!!

一方、悪魔軍の軍師であるゲシュプは、ボウイ達がグランス島に接近しつつあることをいち早く察知、ボウイ達の進撃を阻止すべく、恐るべきワナの準備に着手した!!

◀グランス島でボウイ達を待ちかまえるゲシュプ。何か秘策があるようだが…?

修験者の小屋

ボウイ達がグランス島に上陸した地点のすぐ西に、マスターモンク達が修業に励む経験者の小屋がある。マスターモンクとは、仏門に身を捧げておのれの体を極限まで鍛え上げ、神に近づこうとする荒法師である。その肉体は、素手で簡単に人の命を奪えるほどの力を秘めており、まさに人間凶器と呼ぶにふさわしい連中だ。まあ、非常に物騒なお坊さんの集団とでも思えば良い。このマスターモンク達のリーダーは、なんと、もと神父様だったりする。

◀昔とったきねづかで、教会の代わりをしてくれる。腕は落ちていないから大丈夫だぞ。

モンクの荒行!! 修業の滝

修験者の小屋の敷地(?)のどこかに、神聖な修業の滝があるらしい!! マスターモンク達はここで冷たい滝に打たれて、心と肉体に気合いを入れるのだ!! マスターモンクへの道はつらく険しい!! がんばれ戦うお坊さん!!

ロフト村

修験者の小屋からさらに西へ進むとロフト村がある。グランス島の北部は人も住まないと聞いていたが、ちゃんと村を作って暮らしている人達もいたのだ。

考古学者パセランと古代人ペトロ

村の人々の話を聞くと驚いたことに、あのリブル村のパセランと、古代人のペトロがこのロフト村にいるそうだ。

ペトロ達は、南の洞くつからこの村にやって来たらしい。パルメキア大陸の古代通路を使ったのだ。

ミスリル銀のウワサあれこれ

ここまで冒険を続けてきたのなら、ミスリル銀をかなり手に入れているはずだ。村のウワサでは、ミスリル銀で作られた武器はすごい威力を持っているという。しかしミスリル銀は非常に堅い金属なので、これを加工できる職人は少ないようだ。

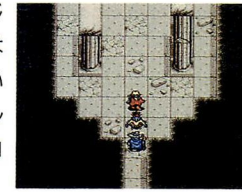
パセランとペトロ、バッカスとナスカーシップの関係

パセランは例の遺跡を調査中、スカイオーブを持って現れたペトロと出会い、ナスカーシップの話に興味を持ったはずだ。そして、ふたりでグランス島へ行くことにした。古代兵のバッカスとは、そのときに古代通路内で出会ったのだろう。3人はグランス島へ到着したが、悪魔族にスカイオーブを奪われ、バッカスはナスカーシップのパイロットとして大陸に連れ去れたのだ。

	ロフト村　ショップリスト
武器屋	バスターソード、グレートソード、シャベリン、クロムランス、ラージアックス、グレートアックス、アサルトシェル、グレートショット、守りの杖、インドラの杖、ブラスナックル、アイアンナックル
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

古代通路

かつては各地に通じていた古代通路も今は朽ち果て、機能しているのはパルメキア大陸とグランス島を結ぶルートだけだ。古代人の想像を絶するテクノロジーも、時の流れには逆らえなかったのだ。



◀この古代通路を使えば、グランス島とパルメキア大陸を自由に行き来できる。

ドワーフの隠れ里

▲パルメキア大陸にいたドワーフ達も無事に帰って来てる。でも、恩人の顔を忘れるなんて……。

森ドワーフ達の住む秘密の村が、グランス島の北部のどこかにある。隠れ里の場所は、フィールドをよく観察すれば案外簡単に見つけられるだろう。問題なのは、隠れ里まで行く方法だ。

ドワーフの隠れ里へは、そのまま徒歩では行けないようになっている。隠れ里まで歩いて行くには、あるアイテムが必要なのだ。

強力武器のオーダーメイド

隠れ里のドワーフ職人は、すご腕の鍛冶屋という評判。ドワーフ職人に武器用の材料を渡せば、強力な武器を作ってくれるのだ。どんな武器ができるかは受け取ってみるまでわからないが、どれも武器屋では買えない物ばかりだ。でも運が悪いと、すでに持っている武器を作ってくれちゃったりして、コンチクショ〜なんてこともあるけど……。

▲ここの鍛冶屋にしか作れない武器も作ってもらえるのだ。もちろんタダというわけにはいかないぞ。

ドワーフの隠れ里　ショップリスト	
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根
鍛冶屋	武器のオーダーメイド、ひとつにつき金貨5000枚

ガラム国

ガラム国は、あのグランシール国侵攻以来すたれてしまい、充実していた軍隊も今ではわずかな兵士が残っているだけだ。ガラム王の行方もあれからわかっていない。

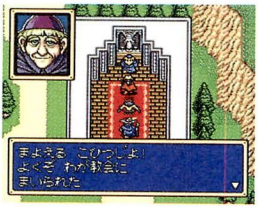
役立つ話が聞けるかも…？

ボウイ達の冒険の旅ももう終盤。これから何をすればいいのか、そしてどこへ行けばいいのか？　ガラム国の人々の話に耳を傾け、徹底的に情報を集めよう。話の中に、とても重要なヒントが隠されているかもしれない。

ガラムの町　ショップリスト②	
武器屋	バスターソード、グレートソード、ジャベリン、クロムランス、ラージアックス グレートアックス、アサルトシェル、グレートショット、守りの杖、インドラの杖 ブラスナックル、アイアンナックル
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

イール村

かつてはあれほど平和だったイール村。だが、この村にもついに悪魔軍の手が伸びて、村人達は皆殺しにされてしまったという。



村の生き残りは神父だけ？

イール村には村人達の姿はなく、生き残ったのは神父さんだけらしい。神父さんは、村人達がいなくなった今も村に残り、訪れる者もない教会をたったひとりで守っている。皆殺しにされた村人達のために祈り続けているのだろうか。

イール村の地下　ショップリスト	
道具屋	薬草、回復の実、癒しのしずく、毒消し草、妖精の粉、天使の羽根

古えのほこら

伝説のジュエル、グランシールの崩壊、そして封印を解かれた悪魔王ゼオン……。全てはこのほこらから始まった。そして、ほこらの謎はまだ解き明かされていない。

悪魔の像

グランシールを崩壊させた大異変とときを同じくして、グランス島のどこかに悪魔の像が出現したという。

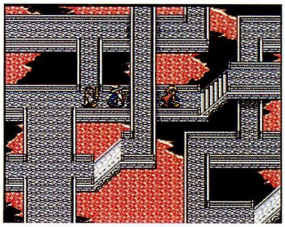
この見るからに恐ろしげな悪魔の像には、いったいどんな秘密があるのか？　そして、その秘密を解く鍵は……？

アークバレー

グランシール国のあった一帯が陥没したあとに出現した神と悪魔の時代の大穴、それがアークバレーだ。

今やグランシール国は跡形もなくなってしまい、古えの塔だけが当時のままの姿で、アークバレーの中心にそびえ立っている。

はるかな昔より、アークバレーは邪悪な力が集まる場所といわれてきた。悪魔王ゼオンはここアークバレーで刻一刻とその邪悪な力をたくわえ、完全な復活をとげようとしているのだ。ゼオンの復活、それは地上世界の破滅を意味する。



◀古えの塔への入口、立体迷路。ややこしいが、抜けるのはそれほど難しくはない。がんばれ。

◀古えの塔のどこかに、悪魔クリードがいるぞ。ここが最後のセーブポイントだ。

戦闘㉟　ロフト村へ

敵部隊	シャーマン×1、ドラゴンニュート×3、パープルウォーム×3、グリフォン×2、ミストデーモン×2、カオスウィザード×1、ボウライダー×1
勝利条件	敵のボスを倒す

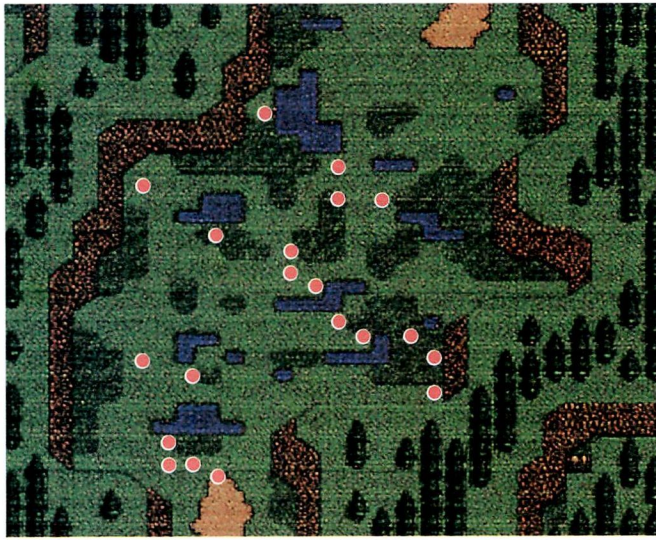
冒険も終盤にさしかかり、戦闘を追うごとに敵の部隊構成もいよいよ凶悪なものになってくる。これから先、攻撃力がとんでもなく高いヤツや、最高レベルの攻撃魔法を使ってくるヤツが登場するので、気合いを入れて戦わなければならない。

この戦闘でまず目を引くのは、一か所に集中した敵の初期配置。なんだか良くない予感がするが、とりあえず戦闘開始である。敵のほとんどは、戦闘開始と同時に近づいてくる。近くに来たヤツから順に手早く倒していこう。どの敵も手強いが、ミストデーモンのコンフューズLV2はもう最悪。効果範囲が「大」のため、同時に何人もの仲間が混乱させられることも。強い仲間が混乱するとコワイ。

▲混乱した仲間は何をするかわからない。レベルの高い仲間がこれにやられると非常に危険だ。

戦闘㊱　プリズムフラワー地帯

敵部隊	シャーマン×1、ドラゴンニュート×1、パープルウォーム×3、グリフォン×2、ミストデーモン×2、カオスウィザード×1、ボウライダー×4、エグゼキューター×1、プリズムフラワー×8
勝利条件	敵のボスを倒す



プリズムフラワーの攻撃をいかにかわすかがポイント。プリズムフラワーの射線は、それぞれ上下左右のうちいずれか1方向に固定されている。要は、この線上に仲間を置きさえしなければいいだけの話なのだが、これがねぇ……。

ところで、このプリズムフラワー地帯には、戦闘中に空を飛べる仲間を使わないと取れない宝箱がある。忘れずに中身を手に入れよう。

▲プリズムフラワーの攻撃のダメージはそれほどでもないが、そこへさらに他の敵の追い討ちが。

戦闘㊲　ガラム城の北

敵部隊	ミストデーモン×2、カオスウィザード×2、ボウライダー×4、エグゼキューター×1、ヘルハウンド×4、ミノタウロス×2、イビルビショップ×2、レッドバロン×1
勝利条件	敵のボスを倒す

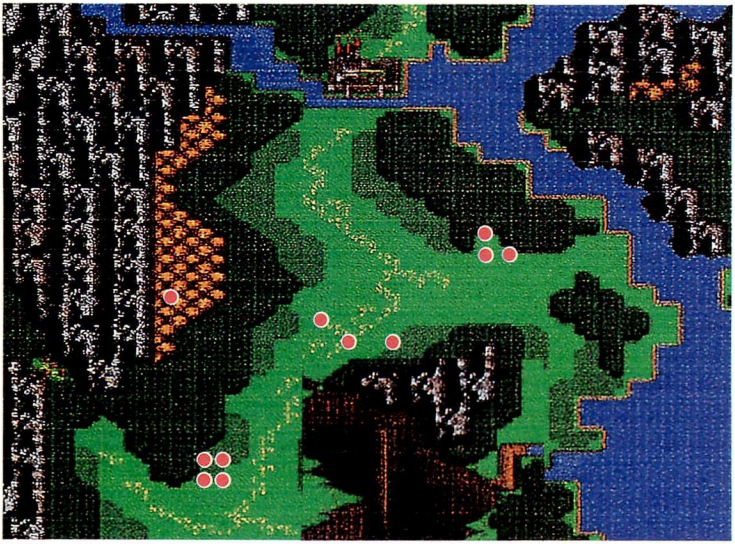
序盤戦のあたりは、やはりミストデーモンのコンフューズＬＶ２に泣かされる。１匹につき最低１回のコンフューズを食らう覚悟はしておこう。そして２回目のコンフューズを使われる前に、正気の仲間だけで何とかこいつを始末してしまえ。

ミノタウロスは、移動力を全部使ってこちらの一歩手前まで進めるときは、必ずアトラスの斧でブレイズＬＶ３を使ってくる。対攻撃魔法用の陣形を組んで迎え撃とう。ボスのレッドバロンの攻撃力が高いのは当たり前だが、もっとコワイのが暗黒の剣を使ったソウルスチル。運が悪いと無傷の仲間でも一発で昇天だ。

▲ぐずぐずしていると、仲間が２、３人立てつづけにソウルスチルのえじきにされることも……。

戦闘㊳　ゲシュプの反撃

敵部隊	ミストデーモン×1、カオスウィザード×1、ヘルハウンド×1、ミノタウロス×1、イビルビショップ×1、サイクロプス×1、ヘルガンナー×2、ホワイトドラゴン×2、ゲシュプ×1
勝利条件	敵のボスを倒す



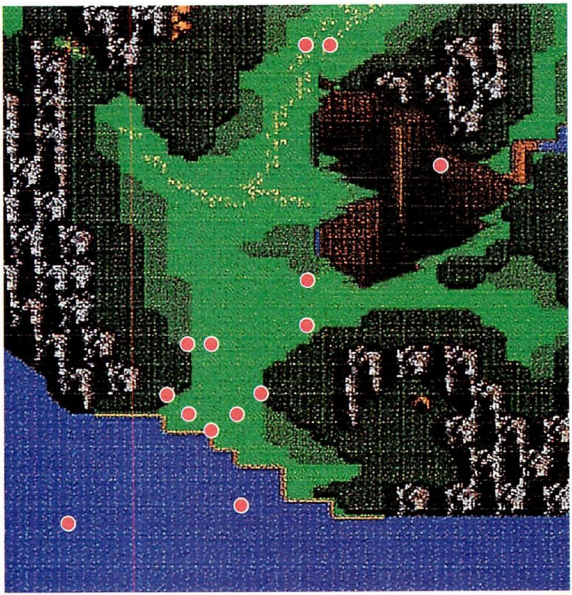
敵の部隊構成は確かに精鋭ぞろいだが、意外にあっさりとした感じだ。しかし、ゲシュプはバーストロックのワナを用意しているので気をつけろ。バーストロックがどんなヤツかは、戦闘が始まってみればわかる。結構やっかいなヤツなので、自分なりに有効な対処法を考えてみよう。

ゲシュプのフリーズＬＶ４の魔法攻撃は強烈。ゲシュプと戦う前にザコを片づけておかないと、苦戦は必至だ。

▲フリーズやブレイズのＬＶ４は、威力がハンパじゃない。とにかくものすごいダメージだ。

戦闘㊴　古えのほこらへ

敵部隊	カオスウィザード×1、ヘルハウンド×1、ミノタウロス×2、イビルビショップ×1、サイクロプス×2、ヘルガンナー×3、ホワイトドラゴン×3、ヒドラ×1
勝利条件	敵のボスを倒す



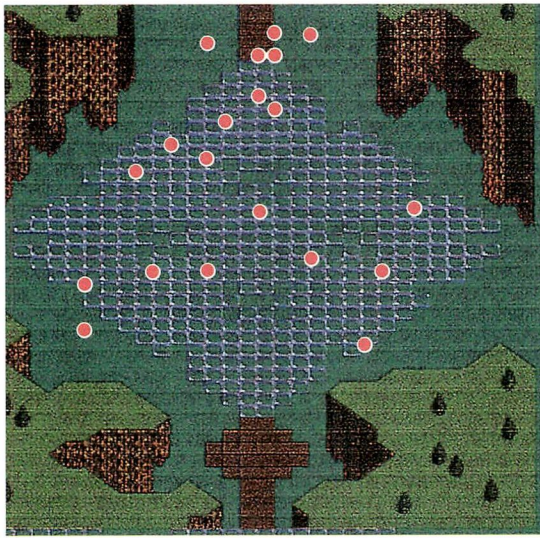
すでに敵の攻撃力は90を越え、攻撃力100以上という敵もざらだ。たった一撃でも大きなダメージを受けるので、敵と接触したら速攻で倒してしまおう。たとえいくら仲間が強くても、ひとりで敵を倒しに行せたりしてはならない。

また、あと一撃で倒せるはずの敵に攻撃をかわされる場合もあるから、2段構え3段構えの攻撃予定を考えておこう。

▲ヒドラは防御力も高い。直接攻撃と強力な魔法攻撃で一気に勝負を決めよう。

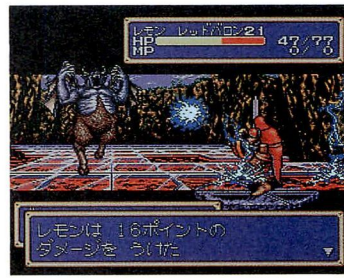
戦闘㊵　VSオッドアイ

敵部隊	カオスウィザード×2、イビルビショップ×2、サイクロプス×3、ヘルガンナー×2、ホワイトドラゴン×2、ヒドラ×2、カオスウォリアー×3、デーモン×2、デーモンマスター×1、オッドアイ×1
勝利条件	敵のボスを倒す



さすがにここまで来ると、これでもかというくらい敵が強い。とにかく、一度にたくさんの敵を相手にしないこと。単独行動はもちろん厳禁だ。魔術師系や僧侶系の仲間の援護がいつ必要になるかわからないので、足の速い連中だけが先行しすぎないように気をつけよう。

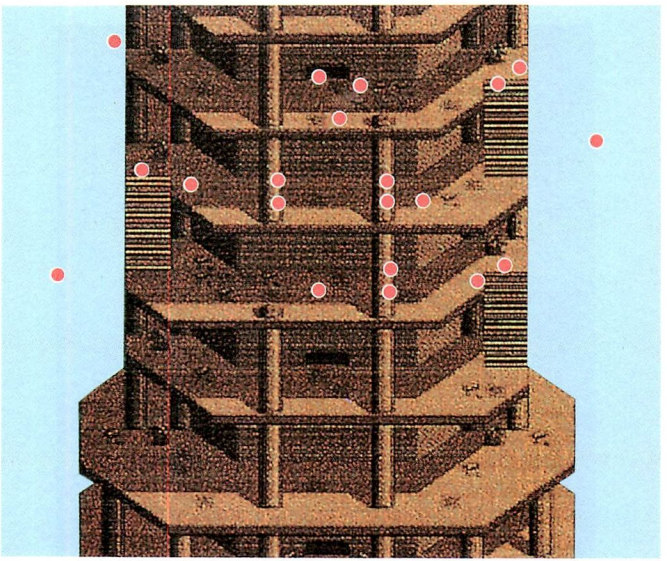
ボスのオッドアイは、何匹もの敵に守られている。うまく立ち回らないと死人続出という苦しい戦いになる。



▲デーモンのスパークLV2を、たいてい1回は食らってしまう。こちらも袋叩きのお返しだ。

戦闘㊶　古えの塔

敵部隊	ヒドラ×5、カオスウォリアー×4、デーモン×4、デーモンマスター×3、カオスドラゴン×2、ブルー×1、デスゴッド×1
勝利条件	敵のボスを倒す



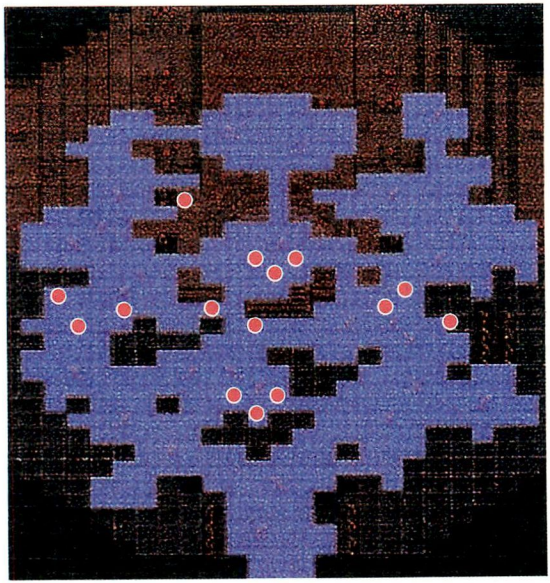
敵を撃破しながら塔を登って行くが、全体が狭い一本道になっていて、敵と戦闘になるとまず間違いなく渋滞する。せめて、僧侶系の回復魔法の援護がいつでも可能なように考えながら、仲間を動かしていこう。

敵の中には、柱のかげに隠れている卑怯な奴もいるので注意すること。また、油断していると上の階から攻撃魔法で狙われることもある。

▲強力な魔法プラス間接攻撃の連係プレイに注意。いくらHPが高くても、これではたまらない。

戦闘㊷　大広間の決戦

敵部隊	カオスウォリアー×2、デーモンマスター×2、カオスドラゴン×1、ブルー×1、デスゴッド×1、ホースマン×2、イビルビースト×2、デビルグリフォン×1、ガラム×1
勝利条件	敵のボスを倒す



もはや、全ての敵の攻撃力は100以上、強力な魔法を使うおなじみの連中はいるし、この戦闘からさらに凶悪な敵も登場する。

一度に複数の敵と戦闘になった場合は、集中攻撃で1匹ずつ確実にしとめよう。中途半端なダメージをあたえて3匹生かしておくよりは、1匹倒して残り2匹から攻撃されたほうがよっぽどましだ。僧侶系、魔術師系の仲間はあまりMPをけちらないように。

▲イビルビーストの攻撃には眠りの特殊効果あり。主力の仲間が眠らされると困るぞ。

クリア後のお楽しみ!!

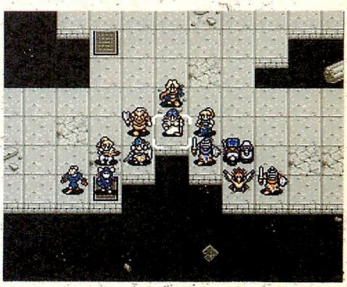
ハード・バトルに挑戦!!

ゲームをクリアしたホッとひと息……。しかし!! 百戦錬磨のキミ達の戦いはまだ終わらない。このゲームには、うれしいオマケが用意されているのだ!!

お楽しみ その① 謎の戦闘で冷や汗をかけ!!

ゲームをクリアした人は、謎の戦闘に挑戦することができる!! エンディングのあとでこの戦闘に入れるのだが、その方法は秘密だ!!

普通、クリアしたあとで何かが始まるゲームでは、コントロールパッドをあるやり方でいじるとか、メガドラ本体のリセットボタンも押さなければいけないとか、または何もしないなど、いろいろなパターンがある。キミもあれこれ試して謎の戦闘に挑戦だっ!!



▲この写真を見ろ!! なにやら見覚えのある場所で、今まさに謎の戦闘が始まろうとしている!! はたして、どんな敵との戦いが待っているのか!?

お楽しみ その② なんと難易度が選べるぞ!!

▲お好みに合わせて難易度選択。「ごくあく」モードがかなりアツそうだ。さあ、これで「シャイニング・フォースII」はまだまだ遊べるぞ!!

一度クリアすると、次に最初からゲームを始めるときに難易度が選べるようになるのだ!!

難易度は全部で4段階。「ふつう」→「ほどほど」→「むずかしい」→「ごくあく」の順に難しくなっていくぞ。「ふつう」は通常のゲームそのまま、「ほどほど」と「むずかしい」は敵がより賢くなっている。そして最強の「ごくあく」モードでは、全ての敵の攻撃力がなんと1.2倍に設定されているのだっ!!

テレビランドわんぱっくNo.141

SEGA MEGADRIVE

シャイニング・フォースII

～古えの封印～

ゲームガイドブック

企画・編集／メディアミックス
レイアウト・カバー／水野敏雄＋TWINSTAR☆★（江頭奈々）
構成・文／夏井潤、遠藤宏記、田中茂
協　　力／セガ・エンタープライゼス、ソニック
©1993　SEGA／SONIC

ゲームに関する質問は一切受け付けておりません。本書の質問は下記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3-13-2　新共ビル4F
メディアミックス
「シャイニング・フォースII」係

編集・発行人／山平松夫
発　　行／株式会社徳間書店
〒105-55　東京都港区新橋4-10-1
印　　刷／図書印刷株式会社

■本書記載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店

テレビランドわんぱっく⑭①
シャイニング・フォースII
～古えの封印～
ゲームガイドブック

発行人／山平松夫
発行所／徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4－10－1
(03)3433-6231(代)
印刷所／図書印刷株式会社
1993年11月25日初版

もし落丁、乱丁がありました
ときは、おとりかえします。

定価980円(本体951円)

T1066596840986
雑誌66596—84

テレビランド
わんぱっく
141

シャイニング・フォースII
～古えの封印～
ゲームガイドブック

徳間書店

徳間書店